COMPUTADORES POR EURICO DA FONSECA

Novidades

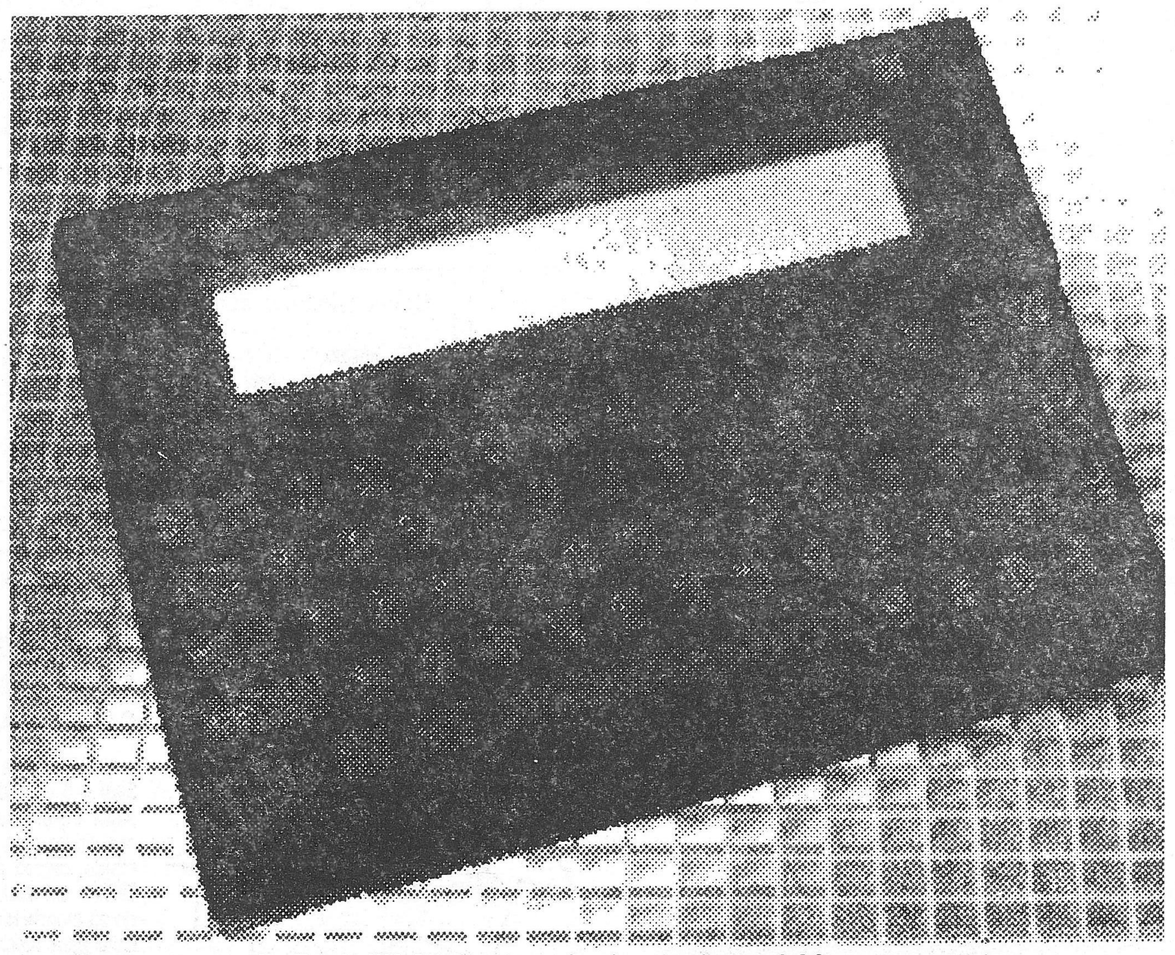
TANDY WP-2 MARCA REGRESSO À TRADIÇÃO

MUITAS vezes tem-nos sido perguntando se a Randy continuava a fabricar os pequenos computadores portáteis de 8 bites, usados principalmente pelos jornalistas. Baseados no microprocessador Z80, tinham um visor de cristais líquidos primitivo, de poucas linhas e poucas coluna, mas razoavelmente legível. Trabalhavam por um tempo relativamente longo com pilhas vulgares e muito embora dispusessem do BASIC eram essencialmente usados como processadores de texto, tanto para as redacções pelo telefone, onde quer que estivessem.

Depois, a Tandy decidiu abandonar os 8 bits, por antiquados, e dedicou-se aos computadores domésticos do tipo 1000TX e pessoais. dos tipos AT e 386. Entrou também no campo dos «laptops», dos quais o seu último produto é o 1100FD, um portátil que lembra o Toshiba T1000 porquanto dispõe também, como opção, de uma placa de expansão que pode ser usada como um disco de memória, e pode funcionar durante um máximo de 4,5 horas com uma só carga. As diferenças estão no processador, que é um NEC V-20 a 8 MHz, e no painel de cristais líquidos, que tem iluminação de fundo, comutável. A ROM contém não só o MS-DOS mas também o «Deskmate» Desktop, tradicional nos Tandy, e um processador de texto.

A grande notícia é, todavia, o aparecimento do Tandy WP-2, uma nova versão dos modelos de 8 bits, baseada como eles no processador Z-80, agora a 5,5 MHz, mas funcionando somente como processador de texto. O teclado é o mesmo, excelente, de 62 teclas. A RAM passou a ser de 32 Mb, expansível para 64 Mb. Como os antigos Tandy, o WP-2 dispõe de uma interface paralelo para impressora, outra para cassete, e uma RS-232C para ligação por «modem» ou por cabo aos PCs. O programa de processamento de texto está na ROM e é acompanhado por um verificador ortográfico com 100 000 palavras e por um dicionário com 200 000 sinónimos – em inglês americano, como se poderia esperar. Tem uma autonomia de 12 horas com quatro pilhas vulgares, mas se estas se esgotarem os dados não se perdem, graças a uma bateria com uma duração de 3 anos. O visor é agora de 80 colunas, com uma resolução de 8 linhas, e logo uma boa nitidez.

O WP-2 mede 298x216x25 mm e pesa somente 1,41 Kg e custa na Grã-Bretanha o equivalente a 75 contos. Não sabemos quando (e se) será comecializado no nosso País – o facto de ter sido concebido para a língua inglesa pode parecer um óbice, mas a verdade é que não impediu que os seus antecessores se difundissem. Por outro lado, o WP-2 tem agora de enfrentar a concorrência do Cambridge Z88, mais flexível porque é um verdadeiro computador e dispõe de um programa integrado, mas que possui um teclado de membrana, e dos Atari Portfolio, que, tal como os Z88, podem comunicar não só com os PCs mas também nos Apple Macintosh. O mesmo acontece com o novo Laser PC3, um processador de texto que exerce também as funções de agenda electrónica e que, para além de ser muito mais compacto, é mais leve (pesa apenas 450 gramas) e também mais barato, apesar da presença de teclas clássicas e de o preço incluir os cabos de ligação tanto aos PCs como aos MACs e o PCTOOLS Deskyop, que só por si vale a despesa...

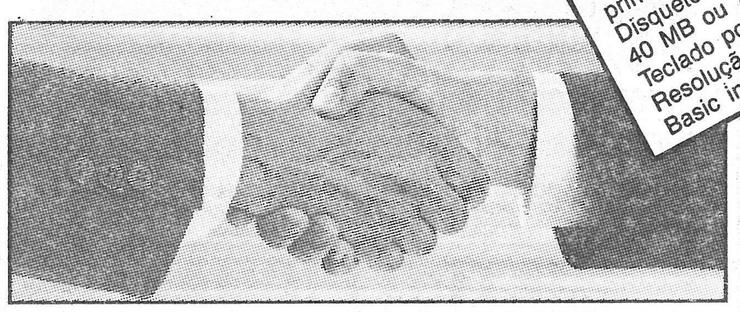


O novo processador Tandy WP-2 tem o tamanho de uma de papel A4 e pesa somente um quilo e 400

GoldStar
Soluções Inovadoras

Agora em Portugal, GOLDSTAR abre novas perspectivas para quem exige soluções fiáveis, modernas e inovadoras.
GOLDSTAR detém grande prestígio na indústria informática mundial, tendo sido recentemente galardoada com um BYTE User's Choice Award.
Do computador de entrada ao mais sofisticado servidor de rede i 486 com arquitectura EISA; do portátil 386SX ao compatível IBM PS/2 com bus Micro Channel, a GOLDSTAR oferece uma gama completa de computadores e monitores de reconhecida qualidade.
Conheça as múltiplas opções do universo GOLDSTAR e as suas potencialidades.
GOLDSTAR, soluções inovadoras à medida das suas necessidades, numa perspectiva de futuro.

CARACTERÍSTICAS COMUNS A TODOS OS MODELOS:
1 MB de RAM expansível na placa principal
Disquete 3 ½" de 1,44 MB, disco de 40 MB ou 70 MB
Teclado português de 102 teclas
Resolução VGA. MS-DOS 4.01 e GW Basic incluídos.



Cebit
CEBIT - Computadores e Comunicação, S.A.
Av. do Brasil, 147-A/B 1700 LISBOA
Tel. 809522 Fax. 809980
R. de Santa Catarina, 1270 4000 PORTO
Tel. 4103868 Fax 4103871

GOLDSTAR GS210
IBM PC/AT Compatível
Bus ISA
Intel 80286-12
MHz-O WS
270.000 + IVA

GOLDSTAR GS310
IBM PC/AT Compatível
Bus ISA
Intel 386SX-16
MHz-O WS
395.000 + IVA

GOLDSTAR GS300
IBM PS/2 Compatível
Bus MCA (Micro Channel)
Intel 386SX-16
MHz-O WS
495.000 + IVA

Atari

ST GANHA TORRE

CONTRA o que muitas pessoas parecem pensar, o Atari ST/STE está longe de ser um computador de jogos. Pelo contrário, no plano profissional supera sob muitos aspectos os PC-XT e dispõe de programas que de algum modo ficam atrás daqueles. A prova desse facto está na expansão do seu uso nas empresas germânicas, mas uma crítica que lhe é frequentemente feita, nesse campo, assenta no seu aspecto de «computador de brinquedo» (é o que lhe chamam) e no facto de a montagem de um disco rígido, ou de uma segunda unidade de disquetes, uma extensão, ou qualquer outro periférico, implicar um verdadeiro arraial sobre o tampo da secretária, decorado com grinaldas de cabos,

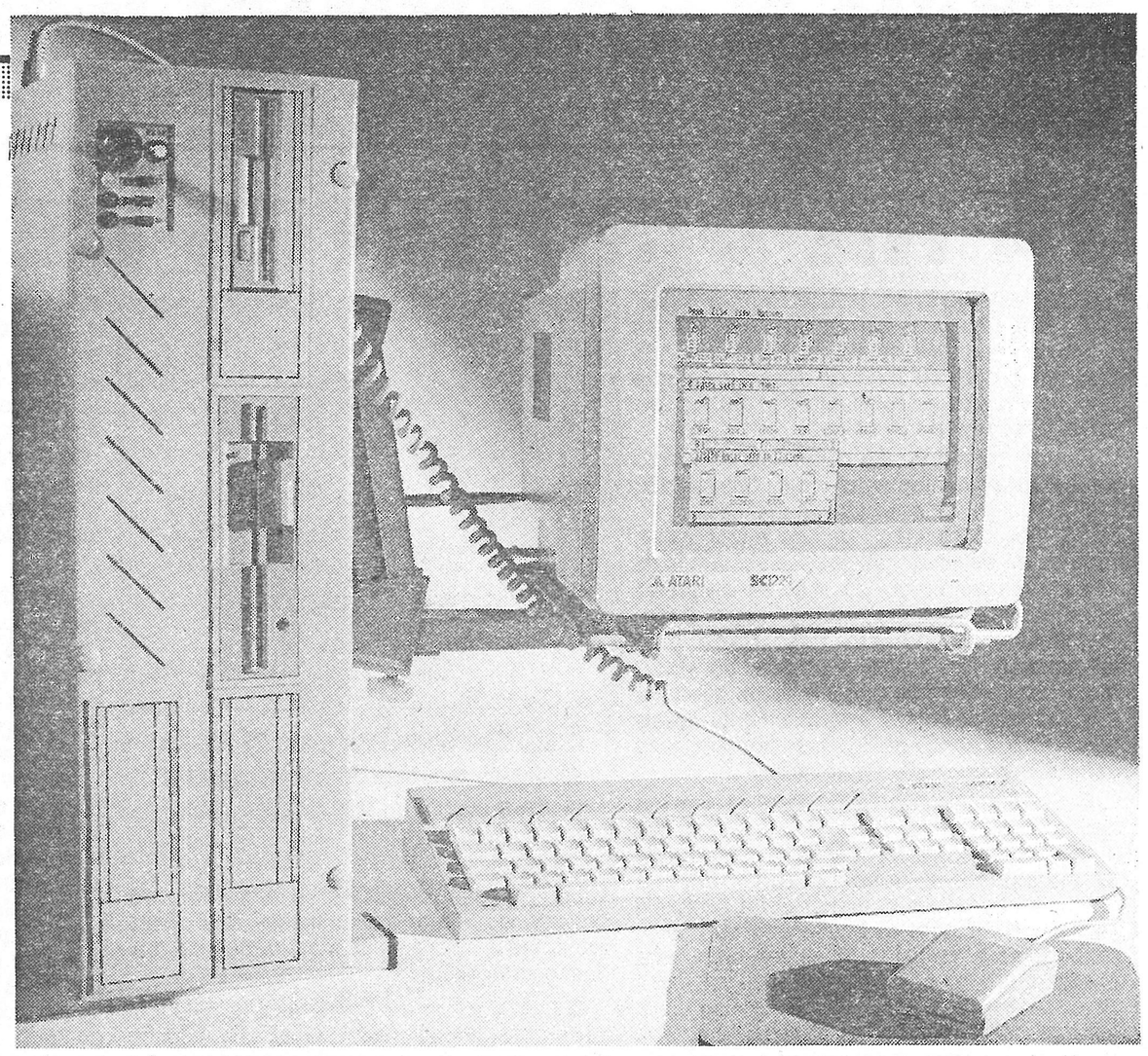
Isso é verdade mesmo para os Mega ST: se dispõem de disco rígido, pela frente o aspecto é muito bom, com a caixa da unidade central e a do disco praticamente iguais, uma sobre a outra, ocupando um mínimo de espaço, mas quem os vê pelas costas encontra também uma teia de cabos, e pior ainda se o sistema inclui uma impressora laser, porque dessa forma existem cabos que saem dela para o disco rígido, deste para o controlador, deste para a unidade principal, desta para a impressora e assim sucessivamente.

Daí que a Lightouse, uma empresa germânica (naturalmente!), apesar do seu nome britânico, esteja agora a fazer grande sucesso com o «Tower Power» uma unidade do tipo de torre que não só dá aos ST um aspecto respeitável, muito «PC 386», como permite albergar toda a espécie de periféricos – há espaço na frente para quatro unidades de disquetes, de 3,5 ou 5,25 polegadas, um interruptor de chave, um de «reset», luzes de aviso, comutadores auxiliares, etc. Por dentro há espaço para o disco rígido (ou mesmo para dois ou mais, se se tratar de um Mega ST, uma vez que a interface SCSI permite isso), e ainda para cartuchos, placas de extensão, sistemas de emulação dos PCs ou dos MACs, etc., etc.

Entre as opções encontra-se uma fonte de alimentação mais potente que a dos ST/STE e mais segura, capaz portanto de satisfazer as necessidades de um bom número de periféricos. Outras são um comutador que permite ler disquetes de 40 ou 80 pistas, uma ventoinha com comando termostáctico e um suporte articulado para o monitor.

Em boa verdade, e apesar do espaço interior que oferece, a «Tower Power» é mais uma minitorre do que uma torre: mede meio metro de altura por 40 cm de fundo e 15 de largura, e por isso pode ser colocada ao lado do monitor, o que facilita o acesso aos alvéolos inferiores, mas duvidamos de que seja necessário ocupá-los... A montagem dispensa soldaduras, embora seja necessariamente laboriosa, pois é necessário retirar os componentes do computador da caixa original e o mesmo acontece com o disco rígido dos Mega, pelo que o melhor é deixar o trabalho a um profissional. O custo na Grã-Bretanha não é excessivo: o correspondente a cerca de 35 contos para os Mega e um pouco mais para os ST e STE porque no seu caso o teclado tem de ser montado numa caixa especial, metálica.

Não sabemos se a «Tower Power» será comercializada entre nós – parece-nos uma boa ideia, mas cremos que seria menos dispendioso mandar fazer uma numa serralharia, com a vantagem adicional de se poder aproveitar a oportunidade para dar à caixa um desenho algo mais elegante.



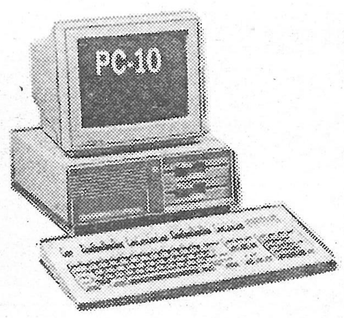
Com a «Tower Power», o Atari ST toma o aspecto de um sistema profissional

CAMPANHA DE OUTUBRO

PROMOÇÃO

20% DESCONTO

COMMODORE



PROCESSADOR 8088 A 10 Mhz
RAM de 640 kb
GRÁFICOS CGA, MDA E HERCULES
RELÓGIO E CALENDÁRIO
INTERFACES SÉRIE E PARALELA
3 SLOTS DE EXPANSÃO
TECLADO EXPANDIDO (102 TECLAS)
2 DRIVES

COM MONITOR MONOCROMÁTICO ~~147 700$~~ 118.160$

COM MONITOR POLICROMÁTICO ~~185 450$~~ 148.360$

DISCO RÍGIDO DE 20 Megabytes mais 39.500$00

TEMOS DISCOS COM MAIS CAPACIDADE — CONSULTE-NOS

Alfa sistemas Calçada do Carmo, 18 — LISBOA — Telefs. 322992 - 322949

CONTABILIZA, LDA.

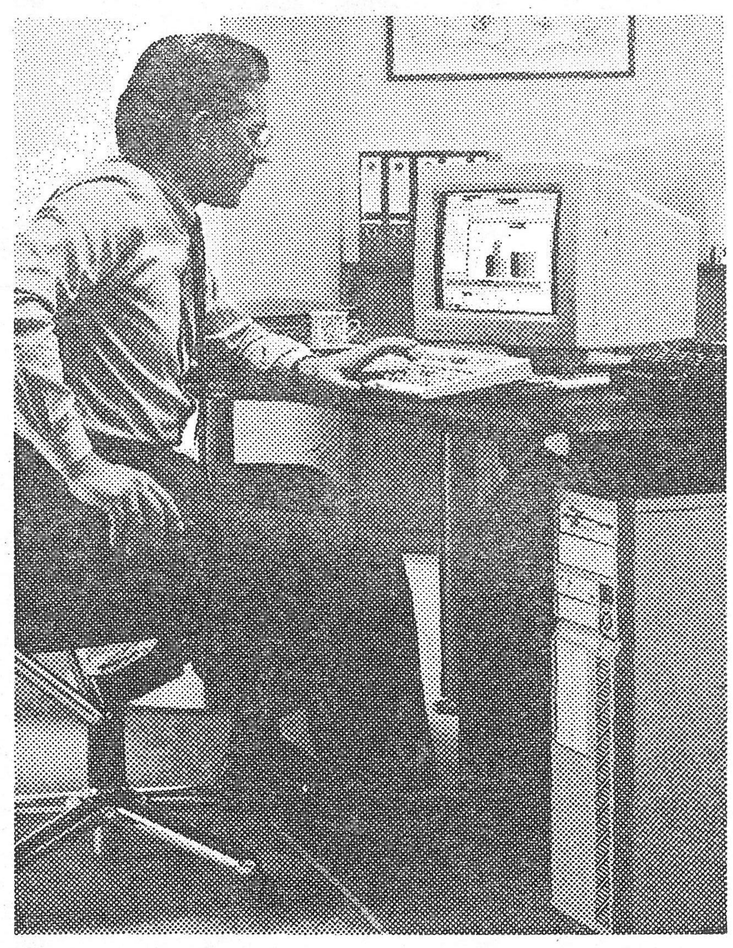
Tem a sua contabilidade em atraso?

Em apenas um mês, colocamo-la em dia!

Telefone para: 53 59 81

Avenida Almirante Reis, 154, 1.º-esq. • 1000 LISBOA
Telef. 53 59 81 — Fax 53 58 81

DA FORMA DA SUA EMPRESA...



...DO INICIADO À TORRE DE COMANDO,

PC10, PC20, PC30, PC40, PC50, PC60...

...a Commodore apresenta-lhe a continuidade (quase) perfeita! Variedade, versatilidade, fiabilidade e a mais alta qualidade. O rigor da evolução. **Do iniciado à torre de comando...**

Com a gama mais completa de PC's compatíveis, a **COMMODORE** dá resposta total às suas necessidades. Para utilização Pessoal, Ensino, Empresas de qualquer dimensão, são os equipamentos ideais para CAD/CAM, Auto-edição, Base de Dados e Redes de Área Local...
...para a **melhor relação Qualidade / Preço!**

...PRIMEIRO O HOMEM

Contacte os nossos Concessionários

TRIANGULO

Commodore Portuguesa Electrónica, S.A.
Pr. Infante D. Pedro, Lt. 13-B-R/c Dr. - Miraflores 1495 - Tel. 4101116

Commodore

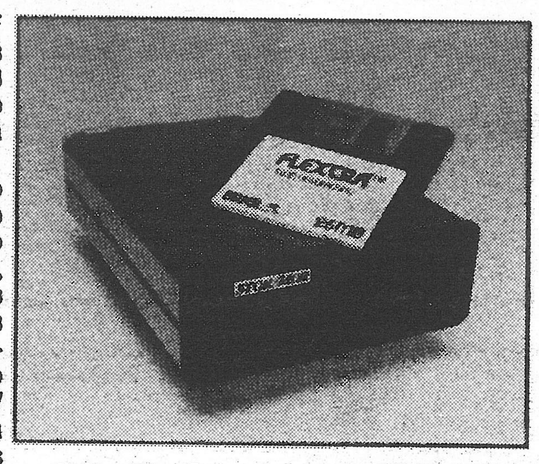
COMPUTADORES Por EURICO DA FONSECA

Equipamento

JÁ HÁ DISQUETES DE 20 MB!

ANUNCIÁMOS há pouco que a BASF Portuguesa dispunha já de unidades de disquetes de 3,5 polegadas e 2,88 Mb, um progresso incrível, sabendo-se que não há muito uma disquete de 160 Kb era considerada uma maravilha.

Outros formatos de disquetes têm sido anunciados ultimamente, com capacidade ainda maior, mas a sua comercialização tarda. Por outro lado, na sua maior parte, trata-se de sistemas que se assemelham mais aos discos amovíveis do que às disquetes propriamente ditas. Sabendo-se disso, pode-se avaliar o interesse despertado pelo lançamento, nos Estados Unidos, do «Stor/Mor Subsystem», que não é mais do que uma unidade de disquetes aparentemente iguais às correntes de 3,5 polegadas mas com uma capacidade de ... 20 megabytes!

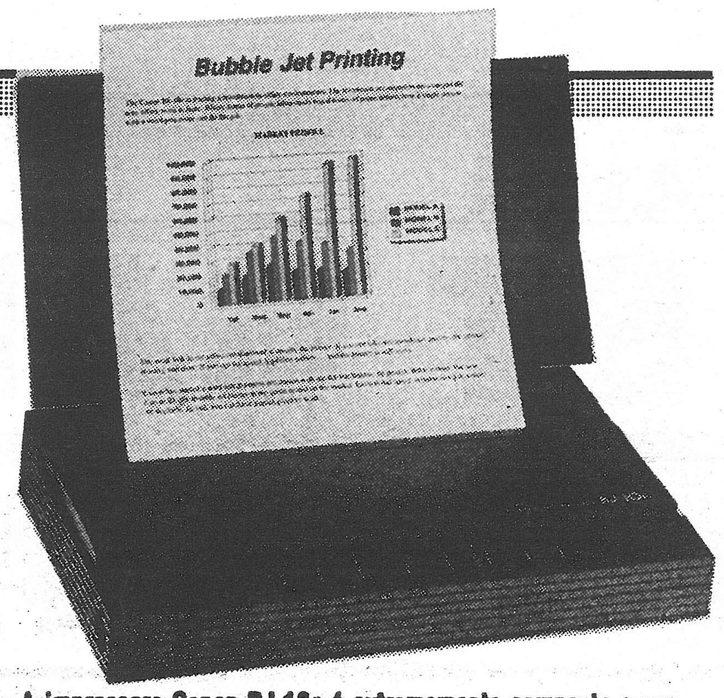


O Star/Mor Sussystem grava 20 Mb em disquetes especiais de 3,5 polegadas e ocupa o espaço de uma unidade normal

O Stor/Mor baseia-se no sistema Flextra, desenvolvido pela Brier Technology, As disquetes têm duas camadas de revestimento magnético: a superior serve para a gravação, como em qualquer outra disquete, mas a inferior contém um registo que serve para guiar a cabeça de leitura com uma precisão tão grande que permite usar 777 pistas por milímetro. em vez das 135 habituais. Além disso, enquanto os sistemas normais registam os dados uniformemente através da superfície das disquetes, o Stor/Mor tira proveito do maior comprimento das pistas exteriores e insere nelas mais dados do que nas interiores.

O Stor/Mor usa um controlador SCSI e tem as dimensões de uma unidade vulgar de disquetes de 3,5 polegadas, podendo ser portanto instalado no espaço de uma destas e está disponível em versões internas e externas, compatíveis com o «bus» AT ou com o MCA. As disquetes podem ser formatadas em compartimentos («partitions») como um disco rígido, desde que não somem mais de 20 Mb. O DOS pode ser instalado num dos compartimentos, de modo que o arranque se faça como num sistema de disco rígido.

Uma das vantagens do novo sistema é a segurança: a disquete pode ser guardada onde se julgue mais conveniente, para impedir que pessoas não autorizadas tenham acesso a ela. A realização de cópias de salvaguarda («backups») resulta também muito facilitada. Finalmente, a utilização de disquetes de 20 Mb apresenta-se como ideal para os computadores portáteis – mas não há bela sem senão. A leitura e escrita são mais rápidas que numa disquete normal, mas significativamente mais lentas do que num disco rígido. E os custos são elevados: que uma disquete especial, da Brier Technology, custe 25 dólares, admite-se: no fim, o custo por Kb é inferior ao dos sistemas clássicos. Mas o pior é que o sistema custa de 795 a 995 dólares, ou seja, tanto ou mais do que um bom e rápido disco rígido...



A impressora Canon BJ-10e é extremamente compacta e usa papel comum

Equipamento

CANON BJ-10e É IMPRESSORA ULTRALEVE

O complemento natural de um computador portátil é uma impressora portátil. Há-as de excelente qualidade mas por norma consomem papel térmico ou fitas especiais, de modo que o seu uso se torna oneroso. Daí o interesse da nova impressora Canon BJ-10e, que usa a tecnologia da bolha de tinta, com uma cabeça de 24 agulhetas e cartuchos que permitem imprimir até 700 000 caracteres (ou sejam cerca de 350 páginas) em alta qualidade. sobre papel vulgar de largura A4.

A BJ-10e dispõe de um modo bidireccional que lhe permite imprimir 360 pontos por polegada, e no modo de alta qualidade trabalha a 83 caracteres por segundo. Tem um «buffer» de 3 Lb com outro adicional de 34 Kb para as fontes, Os espaçamentos normais são de 10, 12 e 17 caracteres por polegada e proporcional. Até aí nada de extraordinário, mas o surpreendente é que as dimensões gerais são apenas de 318x216x48 mm e o peso de 1,8 kg. Magnífico... mas não é das que trabalham a pilhas. Para que funcione é necessária uma fonte de alimentação que pesa mais 500 g ou uma bateria comercializada como opção.

Electrónica 45

Em colaboração com Commodore Portuguesa Electrónica, S.A., apresenta:

AMIGA 3000

Temos soluções completas (software e hardware) para as suas necessidades com equipamentos Commodore AMIGA

MARQUE UMA DEMONSTRAÇÃO E EXPONHA-NOS O SEU CASO!
FAZEMOS DEMONSTRAÇÕES EM QUALQUER ÁREA ESPECÍFICA!

Venha conhecê-lo!!

Preços excepcionais e facilidades de pagamento !

Hardware:
- Toda a gama Amiga: A500/A2000/A2500/A3000
- Placa de emulação XT para A500
- Placas de emulação XT/AT para A2000 e A3000
- Digitalizadores de imagem e som
- Genlocks, MIDI
- Aceleradores para A500/A2000 e Bridgeboards

- Expansões de memória para A500/A2000/A3000
- Drives 3.5" (880kb / 1.76 M), 5.25" (360Kb / 880Kb)
- HardDisks para A500/ Hardcards para A2000

Software Amiga:
- Importamos software original
- Demonstrações de software

Software MULTISOFT para PC (MS-DOS):
Software nacional de gestão com assistência e garantia
- Área Médica - Cirurgia Plástica, Oftalmologia
- Área de Gestão - Contabilidade, Salários, Stocks, Facturação, Encomendas, Compras, Gestão de Bancos, Gestão de Caixa
- Área de Ourivesaria/Joalheria - Jóia, Jóia (Ourivesaria).

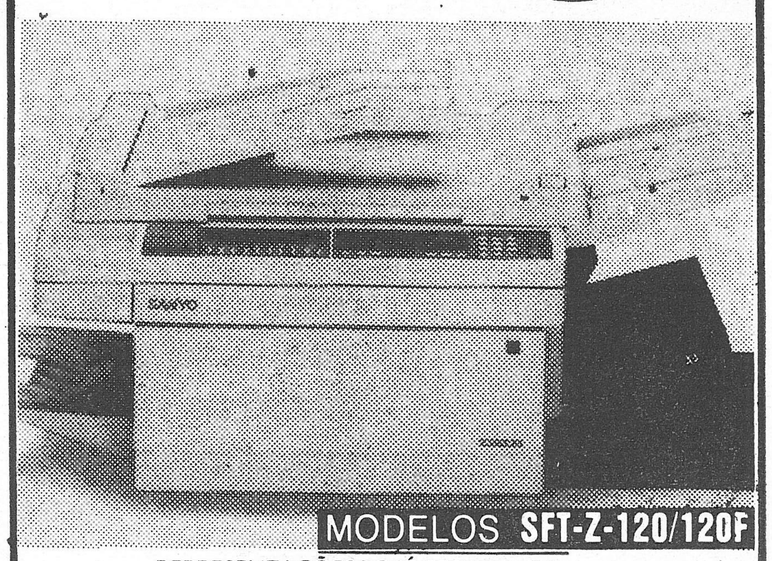
CURSOS DE FORMAÇÃO Commodore AMIGA - Recomeçam em Outubro - INFORME-SE JÁ

Centro Comercial Torre das Flores, Loja 16 - 2795 Linda-A-Velha - Em frente ao terminal da Carris, Autocarros 48 e 51 - Tel./Fax.: 4198759
Aberto 7 dias por semana das 10:30 às 23:00 (Encerramento para almoço e jantar)

ESTE ANÚNCIO FOI ELABORADO NUM "AMIGA 3000"

SANYO
COPIADORAS

A SOLUÇÃO INTELIGENTE



MODELOS SFT-Z-120/120F

REPRESENTAÇÕES JOSÉ PEREIRA, SA
LISBOA - PORTO

SEDE: LISBOA
TEL: 346 7819 – 346 7806
FAX: 346 6007

DELEGAÇÃO:
TEL.: 493790
FAX: 494627

PRG
PORTUGUESE ROYAL GAMES

ATARI ST
VENDEMOS SOFTWARE

Peça o nosso catálogo para:
Apartado 10 200
1017 Lisboa Codex

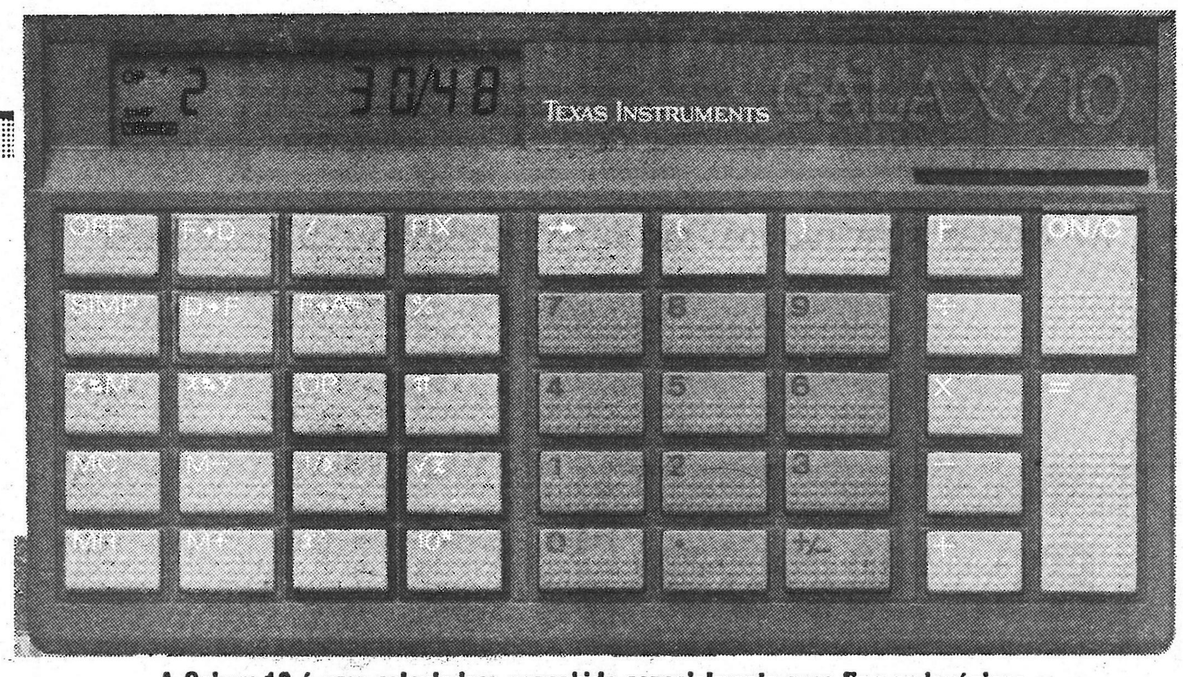
LEO®

PLACAS VÍDEO
AOS MELHORES PREÇOS

IBERCOMP — REPRESENT., IMPORT. E EXPORT., LDA.
TELEFONES 78 38 57 - 78 45 18 • FAX 78 03 95

Ensino

SIM OU NÃO ÀS CALCULADORAS NA ESCOLA?



A Galaxy 10 é uma calculadora concebida especialmente para fins pedagógicos

UM dia, num futuro longínquo, os computadores de uma nave interstelar avariaram-se. A tripulação compreendeu que estava condenada a vaguear pelo espaço, sem destino, até morrer, mas um jovem aspirante afirmou que era capaz de fazer os cálculos necessários à navegação sem auxílio de quaisquer máquinas. Com espanto de todos, começou a alinhar números numa folha de plástico e ao fim de algum tempo passou a indicar rumos e velocidades que levaram a nave ao planeta mais próximo. O que lhe valeu ser aclamado não apenas como herói sem par mas também como o autor da mais espenatosa descoberta alguma vez feita: a de que os honens podiam também fazer cálculos.

Este é o tema de um conto clássico de ficção científica, um tema em que importa meditar mas que contém um erro fundamental: computadores e calculadoras não são a mesma coisa.

No nosso País, ao contrário do que acontece na maioria, senão em todos os países da Europa, o uso de calculadoras electrónicas só é autorizado nos cursos superiores. Isso é bom ou mau? As opiniões dividem-se, ainda que, até agora, não se baseassem na experiência. Essa situação vai mudar, pois em dez escolas-piloto as calculadoras vão ser permitidas.

Uma questão preocupante

A questão não preocupa somente os professores. Os pais não escondem o receio de que os filhos se tornem dependentes das máquinas, tornando-se em meros operadores, ignorantes dos segredos da aritmética, e muitos estendem o seu temor aos computadores porque não sabem distingui-los das calculadoras, O computador é uma ferramenta. Ajuda a poupar tempo e trabalho num nível que nenhum homem poderia atingir sem ele. Pense-se no tempo que seria necessário para executar manualmente os cálculos que o Lotus 1-2-3 permite realizar em poucos segundos, ou no que demoraria a organizar e a consultar uma base de dados, para citar apenas duas aplicações das mais vulgares. Acima de tudo, o computador pode analisar automaticamente informações e apontar decisões. A calculadora não tem capacidade de análise – poupa também tempo e trabalho mas num nível diferente: as operações que permite realizar estão muito mais dentro das possibilidades humanas,

O essencial e o ritual

No entanto, dentro das possibilidades do homem, há que distinguir entre as que se coadunam ou não com a vida prática. Soubemos um dia, pelo filho de um velho colaborador de Maxwell, o sábio que esteve na origem de toda a física moderna e principalmente de física matemática, que aquele, ao ver uma régua de cálculo nas mãos desse colaborador, se maravilhou e perguntou: «Essa coisa é capaz de extrair uma raiz cúbica? Se é, quanto tempo me teria deixado livre para que eu pudesse pensar, em vez de fazer contas!»

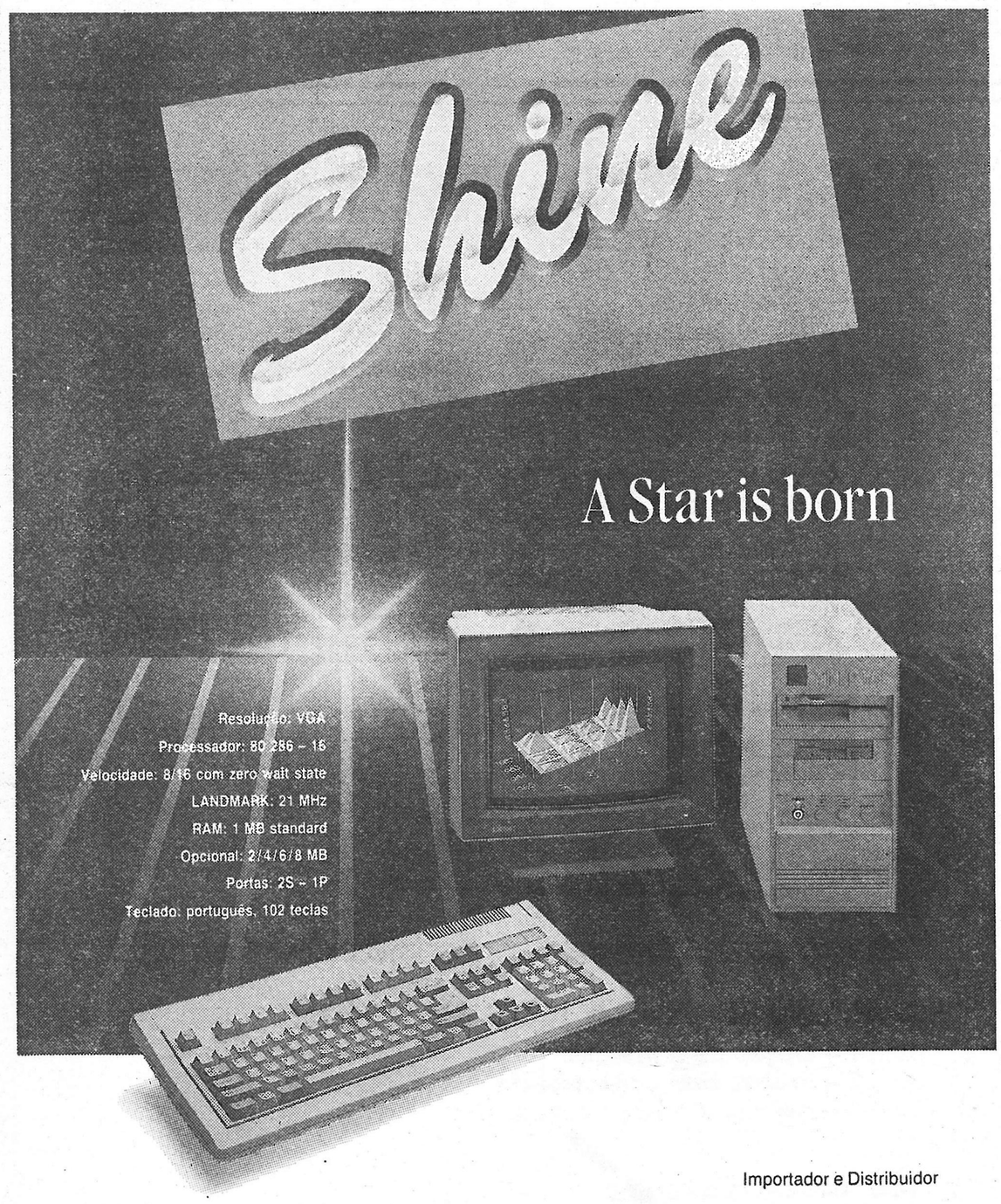
O problema, na realidade, é esse. É essencial que se aprenda a fazer as quatro operações porque, mesmo nos tempos de hoje, nem todos têm uma calculadora nem mesmo os que podem ter uma a têm sempre à mão, e porque, mesmo que a tenha, nem sempre há tempo ou conveniência de a usar, e então há que recorrer ao cálculo mental, rápido e correcto, o que pressupõe memória e experiência, e logo um bom conhecimento da velha tabuada e um constante exercício. A potenciação, como bem se sabe, é uma extensão da multiplicação. Mas quem é que hoje resolve à mão uma raiz quadrada? Quantas pessoas se lembram de como isso se faz? E quantas aprenderam a fazer uma raiz cúbica? Do mesmo modo, quantas pessoas andam com tábuas trigonométricas ou de logarítmos no bolso? Não se estará a obedecer a um hábito, a desprezar o essencial eem favor do ritual?

Fracções e tradições

Outro exemplo é o das fracções. Por certo que nos países anglo-saxónicos as fracções fazem parte da cultura: ninguém fala em 75 centésimos, mas sim em três quartos, uma herança da divisão da libra em doze xelins e do xelim em vinte dinheiros e de todo o sistema britânico de medidas. Mas nos países em que impera o sistema décimal as fracções e as operações a elas ligadas surgem como algo despido de aplicação real – até se entrar na álgebra e se compreender como podem simplificar as expressões, mas então é quase certo que tudo quanto se tinha aprendido sobre elas foi esquecido porque nunca foi aplicado na vida prática: o tempo do «quero um bife de três quartas» já lá vai. Hoje ninguém faz compras pela quarta parte do arrátel.

Sendo assim, se por um lado somos absolutamente contrários ao uso da calculadora na instrução primária, por outro não nos parece que seja pecado que no ensino preparatório e no secundário sejam usadas calculadoras com funções limitadas, adequadas ao respectivo currículo. «Quais?», perguntar-se-á. É a essa pergunta que tentaremos dar resposta, descrevendo vários modelos de várias marcas, cada um em sua semana, a começar pelo «Galaxy 10» da Texas Instruments, uma calculadora concebida por especialistas de educação europeus para os alunos dos 9 aos 13 anos, nas extensões dos cursos primários e nos cursos preparatórios, e que funciona de um modo originalíssimo. Por exemplo: quando aplicada a uma divisão de inteiros, fá-la exactamente como se fosse feita no quadro: coloca de um lado o dividendo, põe a seguir o L alongado tradicional nas operações de divisão, e depois o divisor. Ao lado mostra o quociente e o resto. As operações por um factor comum são feitas por fases sucessivas, com os resultados intermédios afixados. E as operações por fracções são expostas de maneira muito original: por exemplo, uma soma de quebrados é feita primeiro sem simplificação, com o denominador comum obtido por simples multiplicação. Depois, em faces sucessivas, opera-se a simplificação, afixando os resultados intermédios. Finalmente, reduz-se o resultado à dízima, mostrando do mesmo as várias fases. Há também teclas para as operações clássicas e de percentagem, raiz quadrada, elevação ao quadrado, logarítmos, valor de pi, inversa e parênteses.

A TI «Galaxy 10» dispõe de um manual muito completo, da autoria de um especialista em educação, e tem um concepção invulgar: a caixa de cores alegres, possui uma tampa integral, no interior da qual está representado esquematicamente o sistema de funcionamento. O conjunto, de cores alegres e atraentes, é extremamente sólido, o que explica que, apesar do uso a que se destina, dispõe de dois anos de garantia.



LISBOA: Tel.: 352 25 25 - Fax: 352 25 60
PORTO: Tel.: 617 40 51 - Fax: 617 75 10

Importador e Distribuidor

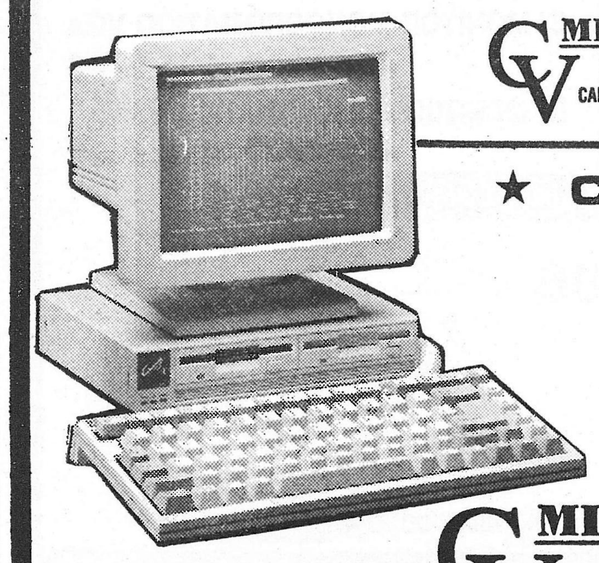
BASF Portuguesa, Lda

SUPER PROMOÇÃO

COMPUTADORES	P. P.	ENTRADA	12 MESES
TOPIS XT-12 MHZ, 1 MB DE RAM, DISCO DE 30 MB, 2 DRIVES, MONITOR MONO	189 000$00	94 500$00	9 390$00
CITY DESK XT-12 MHZ, 640 KB DE RAM, DISCO DE 40 MB, 2 DRIVES, MONITOR MONO	175 000$00	87 500$00	8 690$00
COMMODORE XT-10 MHZ, 640 KB DE RAM, DISCO DE 30 MB, 2 DRIVES, MONITOR MONO	179 000$00	89 500$00	8 896$00
HIUNDAI XT-10 MHZ, 640 KB DE RAM, DISCO DE 40 MB (25 MS), 1 DRIVE, MONITOR MONO	195 000$00	97 500$00	9 691$00
TOPIS 286-12 MHZ, 1 MB DE RAM, DISCO DE 20 MB, 2 DRIVES, MONITOR MONO	249 000$00	124 500$00	12 385$00
HIUNDAI 286 E-12 MHZ, 1 MB DE RAM, DISCO DE 20 MB, 2 DRIVES, MONITOR MONO	259 000$00	129 500$00	12 870$00

AMIGA 500 COM RATO E 5 JOGOS ..... 92 000$00
DISCO DE 20 MB COM CONTROLADORA ..... 59 000$00
DISCO DE 30 MB COM CONTROLADORA ..... 69 000$00
DISCO DE 40 MB COM CONTROLADORA ..... 85 000$00
SEIKOSHA-SP 1600 AI COM 9 AGULHAS, 160 CPS COM CABO ... 49 000$00
SEIKOSHA-SL-92 COM 24 AGULHAS, 240 CPS COM CABO ..... 88 000$00
SEIKOSHA-SP 2000 COM 9 AGULHAS, 192 CPS COM CABO ..... 59 000$00

PREÇOS COM IVA INCLUÍDO



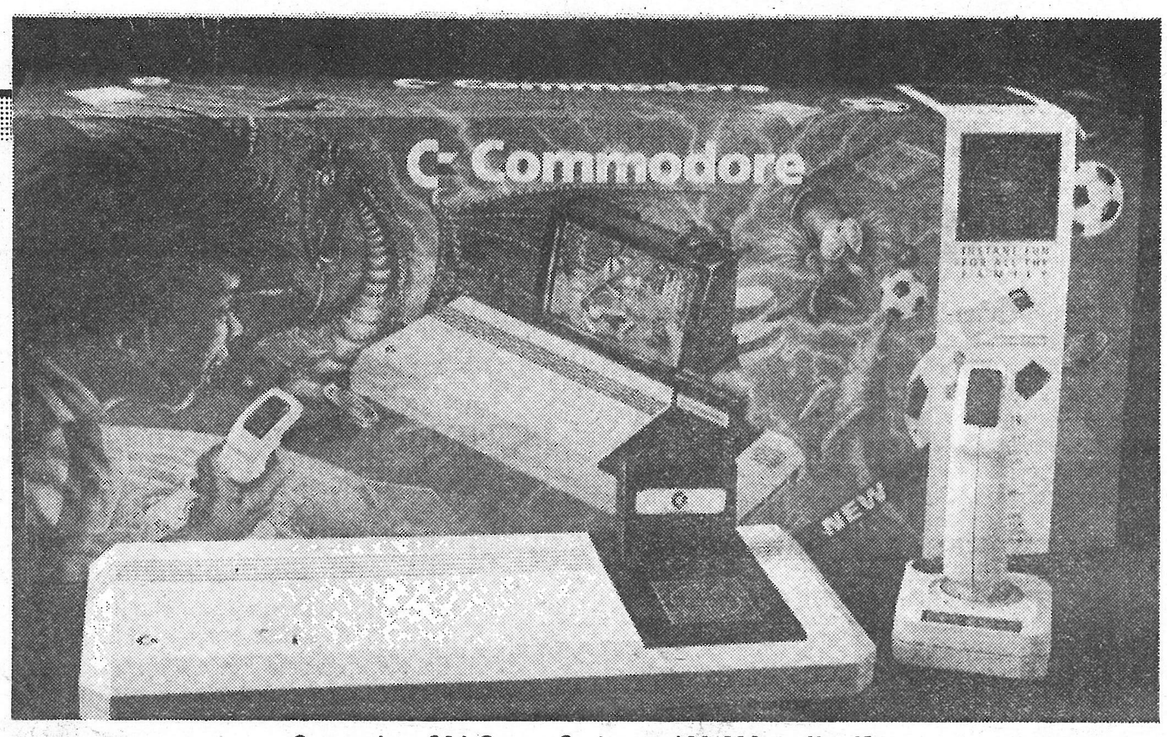
MICROINFORMÁTICA
ABERTO AO SÁBADO
CALÇADA DO CARMO, 60 — 1200 LISBOA — TEL. 32 32 33/32 81 02
FAX 32 32 33

★ **CARRY-I** AT 286 — 16 MHz:
COM 1 MB RAM, 1 DRIVE,
DISCO DE 40 MB
MONITOR MONO
★ **220 000$00** ★
COM IVA

MICROINFORMÁTICA
ABERTO AO SÁBADO
CALÇADA DO CARMO, 60 — 1200 LISBOA — TEL. 32 32 33 - 32 81 02
FAX 32 32 33

Consolas

CONTINUA GUERRA DOS CARTUCHOS



Commodore C64 Games System – 100 000 no Natal?

O lançamento de consolas de jogos pela Amstrad e pela Commodore revolucionou, como se esperava, o uso dos cartuchos como meio de armazenamento de programas de jogos. Sem dúvida que se trata da melhor solução para estes, pois o carregamento e a leitura são instantâneos, o que permite o uso de programas de grande extensão – note-se que o cartucho fornecido com o C64 Games System tem quatro jogos que ocupam no total nada menos de 4 megabytes! Apesar de os microprocessadores de 8 bits não poderem ter acesso a mais de 64 Kb (na prática cerca de 48 Kb), o cartucho actua como uma memória virtual, pois o seu conteúdo pode ser lido à medida que os jogos vão decorrendo, sem as demoras inerentes aos sistemas de cassete ou disco.

O problema, como se sabe, é o custo, mas há uma solução: a de produzir os cartuchos no maior número possível de exemplares. Foi por isso que a Commodore optou por uma solução compatível com os milhões de computadores C64 em serviço e que, como se sabe, também dispõem de uma porta para cartuchos. No Natal, na Grã-Bretanha (e a seu tempo no continente) o C64 será vendido em conjunto com o cartucho de 4 Mb do Games Systems. A Commodore espera vender 100 000 unidades nessa época, só na Grã-Bretannha... e podemos anunciar em primeira mão que é provável que a consola C64GS esteja também à venda entre nós nessa altura.

Quanto à consola da Amstrad, as perspectivas estão muito menos definidas porque os CPC antigos não dispunham de porta para cartuchos, e portanto o mercado está limitado aos modelos agora lançados, os quais estão a ser mal recebidos pela crítica, que aponta o facto de eles serem mais dispendiosos que os Atari ST, sem oferecerem reais vantagens. A Amstrad argumenta que o seu preço inclui o monitor, o que não acontece com os concorrentes, e que os computadores que trabalham com os televisores ficarão fora de uso na Grã-Bretanha devido ao facto de o futuro Canal 5 da TV britânica ocupar os canais 35 e 37, interferindo com o canal 36, que é o geralmente usado para os computadores domésticos, assim como para os vídeogravadores. Tem-se afirmado que uma simples mudança de regulação pode resolver o problema, mas, se isso é fácil num vídeo, não o é em todos os computadores, e em alguns pode mesmo ser impossível. As autoridades britânicas reconhecem a existência do problema, mas dão-lhe pouca importância. Aparentemente consideram que em 1993 quase todos os computadores (e consolas) trabalharão com monitores. É com isso que a Amstrad está a contar.

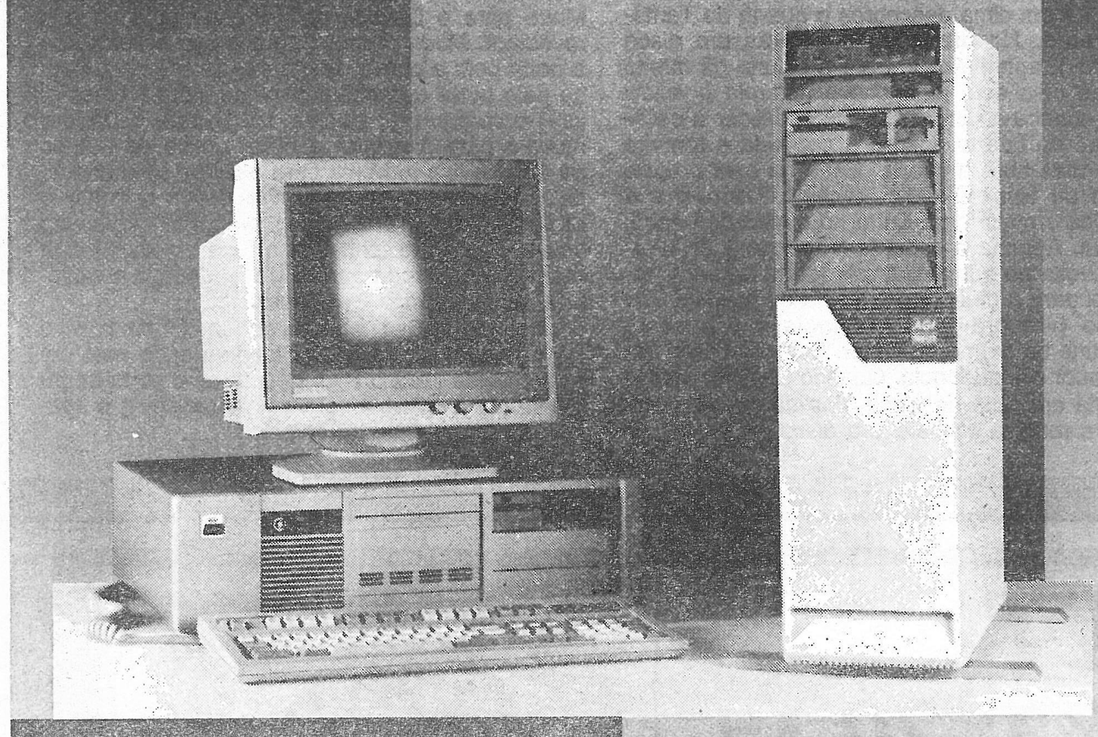
Entretanto – surpresa das surpresas! – a Nintendo decidiu-se finalmente a pôr fim ao monopólio da produção de jogos para as suas consolas, que lhe valera já da parte da secção de jogos da Atari (que é completamente independente da de computadores) um processo por concorrência desleal, processo esse apoiado pelo Governo americamo, O gigannte japonês cedeu agora licenças de produção a 59 companhias, Mas isso somente em relação às consolas de 8 bits – os da nova Super-Famicon, de 16 bits, que será lançada em 21 de Novembro, continuarão a ser produzidos e comercializados exclusivamente pela Nintendo.

Entretanto, a fabulosa Megadrive da Sega está a ser o centro de uma verdadeira tempestade. Começaram a ser vendidas na Grã-bretanha e no continente por importadores independentes a preços equivalentes a cerca de 40 contos, mas agora a Sega apareceu a comercializá-lss a 50 contos, embora se saiba que no Oriente podem ser obtidss por 20! Mas o pior é que a Sega modificou as máquinas, de modo a não poderem ser usadas com os cartuchos japoneses, que de qualquer modo eram raros e caros, e está a vender os títulos originais em cartuchos especiais, por cada um dos quais chega a exigir dezena e meia de contos!

Uma situação semelhante está a ser vivida em França, mas com uma pequena diferença: os importadores independentes decidiram processar a importadora oficial, a Virgin Loisirs, por «proteccionismo abusivo, através da imposição de um modelo incompatível com 90% do mercado internaiconal.»

SEIKOMATICA
SEICOMÁTICA – SOCIEDADE DE COMERCIALIZAÇÃO DE INFORMÁTICA LDA.

A qualidade e a eficiência.
O prestígio de um dos maiores fabricantes dos Estados Unidos.



1700 C 286/12/1 MB
3000 G 386 SX/16/1 MB
3900 A 386 25 4 MB Tower
3900 D 386 33 4 MB Tower
4100 A 486 25 4 MB Tower

AGI Computer, Inc.
Advanced Group Innovations

Largo Victorino Damásio, 3-1.º, Dt.º • 1200 LISBOA • Telefs. 677518 - 671153 • Fax 671195

SONOMAGE

SAMSUNG

SD700

- RAM
  2 Mb (Exp. 8 Mb)
- RESOLUÇÃO
  VGA (800×600, 16 cores)
  Exp. 1024×768, 16 cores
- TECLADO
  Português 102 teclas
- EXPANSÃO
  5 slots 8/16 bit
- PORTAS
  1 Paralelo
  2 série (25+9 pinos)
- CONTROLADOR I.D.E.
  Na Motherboard
- MS — DOS 4.01

80386SX (16MHz) BASED DESKTOP PC

CONSULTE UM DISTRIBUIDOR AUTORIZADO

IMPORTADOR OFICIAL

comercial laborum

- Rua Prof. Delfim Santos, 7-C
  Telheiras Sul — 1600 Lisboa
  Telefs. 759 68 86/7 — Fax 759 86 10
- Rua da Restauração, 83-2.º — 4000 Porto
  Telefs. 69 93 82 - 69 57 67 — Fax 6 58 47 — Telex 23 156

JOGOS DE 16 BITS Por NUNO ALMEIDA

Amiga & Amigos

ESTA semana temos um espaço totalmente destinado aos compatíveis PC. É o resto do material óptimo enviado pela leitora *Catarina Reis Vieira Henriques Simões*, de Tomar. Para a semana, há ajudas para os outros, que bem podem espreitar as «dicas» para PC. Nada garante que não funcionem em outras versões.

Bom trabalho, Catarina!

```
5 ' CARREGADOR PARA O JOGO EMMANUELLE
10 ' POR JAVIER SANCHEZ FRANSESCH
20 ' MICRO MANIA EXTRA PC
30 CLS: KEY OFF
40 READ C: S=S+C: IF C=-1 THEN 70
50 C$=C$+CHR$(C)
60 GO TO 40
70 IF S<>11079 THEN PRINT "ERRO NAS LINHAS DATA": END
80 PRINT "INTRODUZ A DISKETTE ONDE QUERES GRAVAR O CARREGADOR E CARREGA NUMA TECLA"
90 IF INKEY$="" THEN 90
100 OPEN "cemmanu.com" FOR OUTPUT AS #1
110 PRINT #1,C$
120 CLOSE 1
130 PRINT: PRINT "CRIANDO O FICHEIRO CEMMANU.COM, CARREGA-O ANTES DO JOGO E TERÁS ENERGIA, EROTISMO E DINHEIRO INFINITO"
140 END
150 DATA 14, 31, 184, 22, 53, 205, 33, 137, 30, 99, 1, 140
160 DATA 6, 101, 1, 250, 184, 0, 0, 142, 216, 199, 6, 88
170 DATA 0, 46, 1, 140, 14, 90, 0, 251, 180, 90, 14, 31
180 DATA 186, 107, 1, 205, 33, 186, 0, 2, 205, 39, 46, 163
190 DATA 103, 1, 46, 137, 30, 105, 1, 88, 91, 83, 80, 30
200 DATA 142, 219, 129, 62, 197, 107, 61, 75, 31, 117, 18, 199
210 DATA 6, 138, 2, 250, 0, 199, 6, 154, 2, 100, 0, 199
220 DATA 6, 156, 2, 100, 0, 46, 161, 103, 1, 46, 139, 30
230 DATA 105, 1, 234, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 67
240 DATA 97, 114, 103, 97, 32, 97, 104, 111, 114, 97, 32, 101
250 DATA 108, 32, 69, 77, 77, 65, 78, 85, 69, 76, 76, 69
250 DATA 108, 32, 69, 77, 77, 65, 78, 85, 69, 76, 76, 69
260 DATA 10, 13, 40, 67, 41, 32, 74, 46, 83, 46, 70, 46, 36, -1
```

```
5 ' CARREGADOR PARA O JOGO SABOTEUR II
10 ' POR JAVIER SANCHEZ FRANSESCH
20 ' MICRO MANIA EXTRA PC
30 CLS: KEY OFF
40 READ C: S=S+C: IF C=-1 THEN 70
50 C$=C$+CHR$(C)
60 GO TO 40
70 IF S<>12790 THEN PRINT "ERRO NAS LINHAS DATA": END
80 PRINT "INTRODUZ A DISKETTE ONDE QUERES GRAVAR O CARREGADOR E CARREGA NUMA TECLA"
90 IF INKEY$="" THEN 90
100 OPEN "csab2.com" FOR OUTPUT AS #1
110 PRINT #1,C$
120 CLOSE 1
130 PRINT: PRINT "CRIANDO O FICHEIRO CSABII.COM, CARREGA-O ANTES DO JOGO E TERÁS ENERGIA INFINITA"
140 END
150 DATA 14, 31, 184, 16, 53, 205, 33, 137, 30, 111, 1, 140
160 DATA 6, 113, 1, 250, 184, 0, 0, 142, 216, 199, 6, 64
170 DATA 0, 46, 1, 140, 14, 66, 0, 251, 180, 9, 14, 31
180 DATA 186, 119, 1, 205, 33, 186, 0, 2, 205, 39, 130, 252
190 DATA 15, 117, 59, 46, 163, 115, 1, 46, 137, 30, 117, 1
200 DATA 88, 91, 83, 80, 30, 142, 219, 128, 62, 141, 31, 128
210 DATA 117, 26, 198, 6, 141, 31, 195, 250, 184, 0, 0, 142
220 DATA 216, 46, 161, 111, 1, 163, 64, 0, 46, 161, 113, 1
230 DATA 163, 66, 0, 251, 31, 46, 161, 115, 1, 46, 139, 30
240 DATA 117, 1, 234, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 67
250 DATA 97, 114, 103, 97, 32, 97, 104, 111, 114, 97, 32, 101
260 DATA 108, 32, 83, 65, 66, 79, 84, 69, 85, 82, 32, 73
270 DATA 73, 10, 13, 40, 67, 41, 32, 74, 46, 83, 46, 70
280 DATA 46, 36, -1
```

«Dicas» para o PC

ENCHANTED (Micro Mania Extra PC): Para obter bolas infinitas carregar, no «menu», uma a seguir a outra as seguintes teclas: BIFIDUS48

ULISSES (Micro Mania Extra PC): Para obter vidas infinitas carregar nas teclas E e V quando Ulisses está numa corda vertical.

SOL NEGRO (Micro Mania Extra PC): Para obter vidas infinitas, carregar em F9. Código de acesso à 2.ª parte: 2414520.

DON QUIJOTE (Micro Mania Extra PC): Chave de acesso à 2.ª parte: El Ingenioso Hidalgo.

SABOTEUR II (Micro Mania Extra PC): Códigos: JONIN, KIME, KUJI, KIRI, SAIMENJITSU, GENIN, MI-LU-KATA, DIM, MAK, SATORI.

ARMY MOVES (Micro Mania Extra PC): Código de acesso à 2.ª parte: 26362.

PHANTIS (Micro Mania Extra PC): Código de acesso à 2.ª parte: 11334.

ASPAR G. P. MASTER (Micro Mania): Código de Campeão do Mundo com 140 pontos: 56F5C71C3588650.

STARDUST (Micro Mania): Para obter imunidade é necessário carregar o jogo com STARDUST N.

MAD MIX GAME (Micro Mania): Se carregares o jogo com MADMIX GMT, obterás vidas infinitas.

DEFENDER OF THE CROWN: Primeiro deve-se mandar 10 soldados para um território vizinho perto de um Home Castle de um Normando. Comprar uma catapulta e com o resto do dinheiro comprar soldados. Na jogada seguinte escolher no «menu» Seek Conquest, See Robin, Sent forth Campaign Army e mandar as tropas para o home castle do inimigo. Fazer isto para todos os home castles inimigos. Mas só se pode pedir ajuda ao Robin três vezes.

DOUBLE DRAGON II: Para carregar o jogo escrever DDCGA (só para cartas CGA).

Solução para *Maniac Mansion*

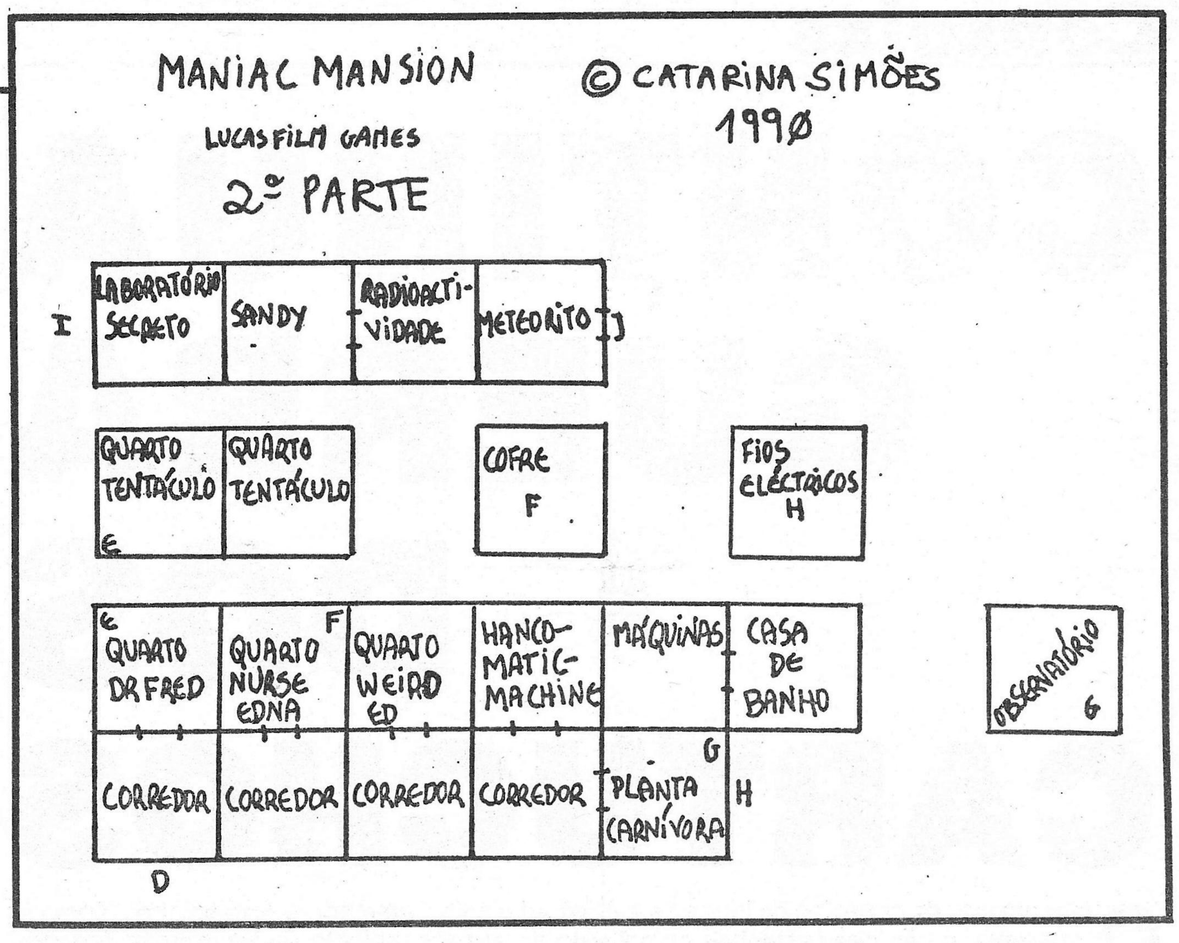
MANIAC MANSION (da Lucasfilm): A solução deste jogo foi tirada da revista «ST Action», mas funciona nos compatíveis PC. O jogo funciona em Hercules, CGA, MCGA, Tandy, EGA, VGA.

Teclas:

F4: Continuar;
F5: Load/Save;
F6: Sound ON/OFF;
F8: Recomeçar;
Q: Push (empurrar);
W: Open (abrir);
E: Walk to (andar);
R: Unlock (destrancar);
T: Turn On (ligar);
A: Pull (puxar);
S: Close (fechar);
D: Pick up (apanhar);
F: New kid (mudar de personagem);
G: Turn Off (desligar);
Z: Give (dar);
X: Read (ler);
C: What is (o que é);
V: Use (utilizar);
B: Fix (arranjar);
Shift+B: Ecrã a preto e branco;
Shift+C: Ecrã a cores;
Shift+J: Joystick;
Shift+M: Mouse (rato);
Shift+P: Ecrã composto;
Shift+R: Reading preferences file (ficheiro no qual são registados o tipo do ecrã, a escolha ou não do «mouse», do «joystick» e do ecrã composto);
Shift+W: Writing preferences file.

1) ESCOLHENDO A EQUIPA

Pois, pois, a Sandy foi raptada pelo dr. Fred. Mas espera, não devemos apressar as coisas. Primeiro temos de escolher um grupo equilibrado. Claro que o Dave tem de ser escolhido, pois ele é namorado da Sandy há muito tempo. Certo, quem se segue? Razor? Não, talvez não, ela é uma boa cantora, mas penso que os dotes musicais do Syd sejam mais úteis. Agora, e que tal o Jeff, o surfista janota («surfer dude»)? Não, o Jeff é demasiado leigo para uma missão desta natureza. E que tal a Wendy, a nossa futura novelista? Não, é demasiado romantismo para mim. Só restam o Bernard e o Michael. Hummm, o Bernard pode ser inteligente, mas é cá um medricas. Então quem é que temos? O Dave, o Syd e o Michael, parece um grupo equilibrado. Então vamos a isto!



2) PRIMEIRAS COISAS A FAZER

E agora como é que entramos? Simples, a velha chave está debaixo do tapete de entrada. Utilizando o Dave, abre a porta e entra. A porta ao lado do relógio de pêndulo dá para a cozinha, mas não vás lá agora, a enfermeira Edna está lá dentro a fiscalizar o frigorífico. Continua a andar para a direita até entrares na sala. Tenta olhar para o candeeiro, vês alguma coisa? Vai para a direita, para a biblioteca.

Utilizando o comando «What Is?», tenta encontrar a luz e acende-a. Continua a andar para a direita e abre o último painel da estante («loose brick»). Apanha a cassete e volta ao «hall» de entrada. Sobe as escadas e entra na sala da esquerda. Aí apanha a taça de fruta («bowl of wax fruit») e o removedor de tinta («paint remover»).

Seguidamente muda para o Syd e entra na cozinha. Cuidado, porque se a Edna aí estiver podes ser apanhado! Na cozinha, apanha a lanterna («flashlight»), abre o frigorífico, tira a lata de Pepsi («can of Pepsi»). Entra na porta da direita e estarás na sala de jantar. Continua a andar para a direita até à arrecadação. Apanha as bebidas de frutas («fruit drinks») da estante e regressa à cozinha. Vai para a sala de arte e dá ao Dave as bebidas de frutas («fruit drinks»). Muda para o Dave e passa a porta de segurança que se situa no patamar.

Usa os códigos para abrir e entrar na porta. Anda para a direita e sobe a escada. No segundo andar anda para a esquerda até seres parado, por um Tentáculo Verde esfomeado. Primeiro dá-lhe a taça de fruta («bowl of wax fruit») e seguidamente as bebidas de frutas («fruit drinks»). Ele ficará muito contente e deixar-te-á passar.

3) SUBINDO

Vai para a esquerda e sobe as escadas. Agora tem cuidado! Podes ser apanhado pelos habitantes da mansão. Abre a primeira e entra na primeira porta. Anda para a direita e sobe as escadas. Lá em cima descobres o quarto do Tentáculo Verde. Na prateleira encontras um disco («record»), apanha-o. Vai até à coluna da direita e ao pé dela está uma chave amarela («yellow key»), apanha-a também. Volta a descer a escada e sai do quarto. Ignora a segunda e terceira portas, mas abre a quarta. Entra na sala e aproxima-te da Hunk-O-Matic Machine. Utiliza-a e o Dave ficará mais forte. Entra no quarto de banho, à direita. Apanha a esponja («sponge») do lavatório e volta ao primeiro andar (porta de segurança). Vai para a direita para a sala de música. Põe o disco («record») na grafonola e a cassete («cassette tape») no gravador. Seguidamente liga o gravador e a grafonola. Quando se partir a jarra que está em cima do piano, desliga as duas unidades e retira a cassete e o disco.

Certo, agora estás preparado para apanhar a chave do candeeiro. Volta à sala. Abre o armário que tem o rádio em cima e põe a cassete no leitor de cassetes. Finalmente liga o leitor e espera que a música estilhace todo o vidro. Pára o leitor, tira a cassete e apanha a chave do candeeiro partido.

4) O CARTEIRO TOCA DUAS VEZES

Durante o jogo a campainha pode tocar. Quando isto acontecer, tu deves mover os miúdos para quartos a salvo, longe do olhar sempre vigilante do Weird Ed. O Ed espera uma encomenda, então, quando a campainha tocar, muda para o Michael e fora de casa anda para a esquerda. Aí encontras uma caixa de correio e a encomenda do Ed. Apanha o caixa antes que ele a apanhe. O Ed deve aparecer à porta, mas depois desaparece, porque não está lá ninguém. Para o Ed ficar nosso amigo, entra no quarto do rapaz e dá-lhe a encomenda.

5) PISCINA GROTESCA

Agora vai ao «hall» de entrada e empurra a alavanca do lado direito da escada («gargoyle»). Surpresa! A porta da direita abre! Muda para o Syd e entra na porta. Desce para a cave e aí, utilizando o comando «What is?», localiza e acende a luz. Anda para a direita, onde deves encontrar os fusíveis e uma chave. Apanha a chave («silver key») e abre a caixa dos fusíveis antes de voltar ao «hall».

Agora, certifica-te de que o Dave, que usou o Hunk-O-Matic Machine, tem a esponja («sponge») e o Syd tem a chave de prata («silver key») e a chave amarela («yellow key»). Agora, manda o Syd para a arrecadação, situada a seguir à sala de jantar.

Entretanto, deves guiar o Dave para fora de casa. Por esta hora, já deves ter dado ao Weird Ed o seu pacote e recebido a ordem de procurar os planos dele. Dos dois lados da escada estão dois arbustos. Examina o do lado direito e apanha o filme por revelar («undeveloped film»), antes de retirar o arbusto da esquerda. Utilizando a tua superforça abre a grade e aventura-te por baixo da casa. Anda até estares por baixo de uma grade no tecto e aí muda o controlo para o Syd.

Apanha o jarro de vidro («glass jar») e o revelador de filmes («developer») da estante. O revelador cairá da prateleira e partir-se-á na grade. Muda para o Dave e com a esponja apanha o revelador. Muda de novo para o Syd e destranca a porta com a chave de prata («silver key»). Passa pela porta e enche o jarro de vidro («glass of jar») com água da piscina. Muda para o Dave e move-o para a esquerda. Pára ao pé da válvula da água e liga-a. Muda para o Syd e fá-lo descer pela escada da piscina, onde deves apanhar o rádio («radio») e a chave brilhante («glowing key»). Logo que tenhas isto feito sai da piscina rapidamente. Muda para o Dave, desliga a válvula e vai ter com o Syd à piscina.

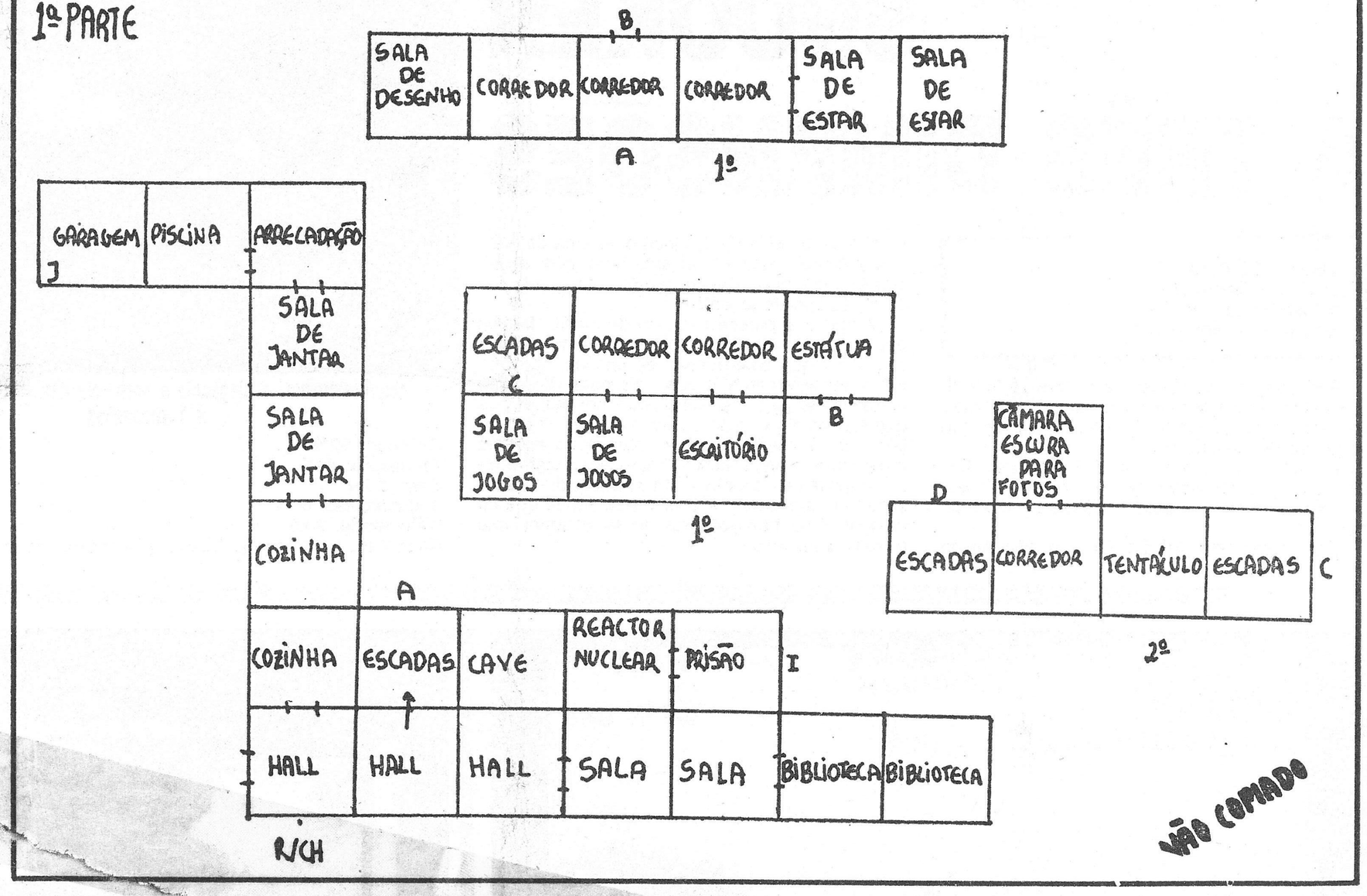
Usando o Syd, abre o portão. Muda para o Dave e abre o portão da garagem onde está um carro. Muda para o Syd, destranca o porta-bagagens com a chave amarela («yellow key») e apanha as ferramentas («tools»).

SAMSUNG
Computadores
DISTRIBUIDOR OFICIAL NO DISTRITO DE SETÚBAL
G.E.O. Informática
RUA JOÃO ELOY DO AMARAL, 81 — SETÚBAL • ☎ 53 26 75
XT
XT 20 Mb
PREÇOS sem CONCORRÊNCIA
OFERTA MONITOR MONOCROM.
• BARREIRO: RUA LIEBIG, 28, 1.º, DRT. — ☎ 207 38 11 Ext. 1638
• PAIVAS: CENTRO COMERCIAL D'AMORA, LOJA 122 — ☎ 225 36 20

MANIAC MANSION

© CATARINA SIMÕES 1990

1ª PARTE



6) ATAQUE AO SÓTÃO

Faz com que todos os miúdos se encontrem no «hall» de entrada. Dá a esponja com o revelador («sponge with developer») e o filme por revelar («undeveloped film») ao Michael. Leva-o ao segundo andar (onde estava o Tentáculo). Abre a porta e entra. Aí acende a luz e utilizando o equipamento, revela o filme. Com as fotografias (dos planos do Weird Ed), vai ao último andar. Aí, vai ao quarto do Ed, dá-lhe as fotografias e espera aí.

Certifica-te de que o Dave tem o removedor de tinta («paint remover»), o jarro de água da piscina («jar of water»), a lata de Pepsi («can of Pepsi»), as ferramentas («tools»), o rádio («radio») e a lanterna («flashlight»). Leva o Dave para o último andar e entra na última porta à direita. Na parede da direita está uma grande mancha pintada na parede. Usa o removedor de tinta («paint remover») na mancha e aparecerá uma porta escondida. Guia o Syd para ir ter com o Dave.

Certifica-te de que o Syd tem a chave ferrugenta («old rusty key») e fá-lo entrar no quarto do Ed. Aí abre o mealheiro dele, apanha todos os «dimes» (três ao todo) e dá-os ao Michael. Apanha o «hamster». É claro que o Ed não vai ficar muito satisfeito e levar-te-á para a prisão.

Entretanto, muda para o Michael e apanha o «hamster» e a carta púrpura («purple keycard»). Quando o Ed voltar dá-lhe o «hamster». Sai do quarto e vai ter com o Dave. Dá-lhe todos os «dimes» e vai para o quarto do dr. Fred (primeiro quarto). Muda para o Syd, utilizando a chave enferrujada («old rusty key»), sai da prisão e vai para o último andar.

7) A PERVERSA ENFERMEIRA MISTERIOSA

Agora, leva o Michael para o quarto do dr. Fred (primeira porta) e leva o Syd até à entrada do quarto da enfermeira Edna. Abre a porta e entra. Uma vez dentro do quarto, ela apanha-te. Enquanto a Edna prende o Syd na prisão, muda para o Michael e entra no quarto dela e apanha a pequena chave («small key») da mesinha de cabeceira. Seguidamente sobe as escadas e acende a luz. Estás num quarto com um quadro na parede direita. Abre o retrato e aparecerá um cofre de parede.

Muda para o Dave e entra na porta à direita da planta carnívora. Abre o rádio que tem dentro algumas pilhas novas («batteries»); utiliza essas na lanterna. Seguidamente muda para o Syd. Sai da prisão e vai ao pé da caixa de fusíveis. Desliga os circuitos e muda para o Dave. Liga a lanterna («flashlight») e utilizando as ferramentas («tools») arranja os fios partidos («broken wires»). Quando acabares isto, desliga a lanterna, antes de mudar para o Syd e liga de novo os fusíveis.

8) O CÉU À NOITE

Utilizando o Dave, desce a escada e vai para o pé da planta carnívora. Utiliza o jarro de água da piscina na planta e ela crescerá. A seguir desarma a planta dando-lhe a lata de Pepsi («can of Pepsi»). Sobe a poderosa planta e encontrar-te-ás num observatório. Mete um «dime» na caixa de moedas da parede esquerda e carrega no botão da direita («right button»). Executa de novo esta operação e olha pelo telescópio. Conseguirás ver o quarto por cima do da Edna e, o mais importante, a combinação do cofre. Muda para o Michael e abre o cofre utilizando a combinação. Apanha o envelope e desce pelo buraco, onde serás apanhado pela malvada enfermeira e levado para a prisão. Escapa da prisão e abre a porta de segurança. Entra na porta, dirige-te à segunda porta e abre-a. Estás na sala de jogos. Muda para o Dave e guia-o até à sala de jogos. Aí apanha a pequena chave («small key») e o envelope do Michael. Abre o envelope, lá dentro está um quarto de dólar («quarter»). Põe-o na caixa das moedas («coinbox») do Meteor Game. O ecrã irá mudar para mostrar os recordes máximos do jogo, anota o recorde maior. Muda para o Michael e dá ao Dave todas as coisas do Michael. Utilizando o Dave vai ao quarto de Edna, onde serás capturado mais uma vez. Na prisão muda para o Syd e dá tudo ao Dave.

9) TEMPESTADE NO LABORATÓRIO

Controlando o Dave utiliza a chave brilhante («glowing key») para abrir as duas fechaduras da porta de fora que leva ao laboratório secreto. A seguir abre a porta interior utilizando a combinação que viste na máquina de jogos. Quando entras na antecâmara do laboratório vês-te frente a frente com Tentáculo Purpura do dr. Fred. Não te preocupes com ele pois o Ed chega e leva-o dali para fora. Abre a porta da direita e aventura-te no domínio do dr. Fred. Depois de chamar o Tentáculo para o ajudar, o dr. irá ligar um mecanismo de autodestruição. Agora só tens dois minutos para acabar o jogo. Abre o armário da direita e veste o fato contra radiações. Utiliza o cartão púrpura («purple keycard») na porta da esquerda e entra na sala do meteorito. Desliga o poder do meteorito, desligando a alavanca. Isto irá libertar o dr. Fred da escravidão do malvado meteorito. Apanha o meteorito e sai pela porta da direita. Estás na garagem. Abre o porta-bagagens do carro e põe lá dentro o meteorito. Utilizando a chave amarela («yellow key») liga o motor do carro, que afinal é um foguetão. O carro irá desaparecer no espaço. Encosta-te na cadeira e diverte-te com o final do jogo.

LA ABADIA DEL CRIMEN (da Opera Soft): Todas as «dicas» deste jogo foram tiradas da revista «Micro Mania Extra PC»).

Guilherme de Baskerville, o nosso protagonista, monge franciscano prseguido durante muito tempo pela Inquisição por defender a razão, chega a uma abadia beneditina no Norte de Itália para assistir a uma reunião com altas personalidades da Igreja. Mas a sua chegada à abadia coincide com um misterioso crime. A reunião teria como fim aclarar determinadas posturas clericais para tentar, se fosse possível, a unificação de critérios. frei Guilherme, acompanhado por Adso de Melk, seu noviço, chega à abadia uma semana antes do congresso, sem imaginar o que aí o esperava. Um monge, Adelmo de Otranto, havia sido encontrado morto em circunstâncias suspeitas. A missão de Guilherme e Adso será descobrir o mistério antes da chegada dos outros participantes do congresso teológico.

Teclas:

4,6 (cursores): rodar;

8 (cursor): andar;

Space: largar;

TAB e ALT (ao mesmo tempo): gravar e carregar.

Prima: Cerca das 7.30, pouco antes da aurora;

Terça: Cerca das 9;

Sexta: Meio-dia (num mosteiro em que os monges não trabalhavam no campo, no Inverno era também a hora da refeição);

Nona: Entre as 2 e as 3 da tarde;

Vésperas: Cerca das 4.30, ao pôr-do-Sol (a regra prescreve a ceia quando ainda não desceu a treva);

Completas: Cerca das 6 (antes das 7 os monges vão-se deitar).

O cálculo baseia-se no facto de na Itália Setentrional, no fim de Novembro, o Sol nascer por volta das 7.30 e pôr-se por volta das 4.40 da tarde.

In «O Nome da Rosa», de Umberto Eco

PRIMEIRO DIA

Nona: Guilherme e Adso chegam à abadia, onde são recebidos pelo abade que lhes narra os acontecimentos misteriosos e os acompanha aos seus quartos.

Vésperas: Guilherme e o seu noviço assistem aos primeiros ofícios (missa) e observam assombrados como um dos monges chega à igreja por detrás do altar, quando antes o tinham visto na cozinha.

SEGUNDO DIA

Completas: Quando, enquanto dormem, alguém rouba as lentes a Guilherme, que as haveria de encontrar dias mais tarde.

Prima: Quando o abade anuncia a descoberta do cadáver de um dos melhores tradutores da abadia, Venâncio.

Terça: Guilherme e Adso visitam a abadia, memorizam grande parte das habitações e alcançam o «scriptorium» onde podem roubar a chave da passagem secreta da biblioteca, devido a um descuido do ajudante do bibliotecário, Berengário de Arundel. Também observam um livro e um manuscrito, que não podem ser apanhados por estarem guardados por Berengário.

Sexta: Hora de jantar, em que os protagonistas devem ocupar os respectivos lugares.

Nona: Quando descobrem a passagem secreta entre a cozinha e a igreja, explicando-se assim o aparecimento do monge por detrás do altar, que aconteceu no primeiro dia.

TERCEIRO DIA

Completas: Quando, com muita pressa e muita precaução (para não serem surpreendidos pelo abade), Adso e Guilherme entram no edifício pela igreja, com a intenção de investigar o que o ajudante do bibliotecário, Berengário, não queria que se visse. Mas ao chegar ao «scriptorium» descobrem que um encapuchado rouba o livro, deixando o manuscrito anteriormente citado, manuscrito que Guilherme não pode ler por carecer das suas lentes.

Prima: Quando se dirigem à igreja o abade comunica-lhes o desaparecimento do ajudante do bibliotecário, Berengário.

Terça: O abade apresenta-lhes Jorge, um venerável ancião, que culpa o Anticristo de tudo o que aconteceu na abadia.

Nona: Guilherme e o seu noviço dirigem-se à cozinha, onde podem apanhar uma candeia de azeite, de vital interesse para a excursão nocturna que Guilherme tem planeada.

QUARTO DIA

Completas: Guilherme e Adso decidem investigar o labirinto que há na biblioteca e, apesar de não encontrarem nada, conseguem orientar-se um pouco no labirinto.

Prima: O abade comunica-lhes que se encontrou o cadáver do desaparecido, assim como a sua ideia de encarregar a investigação a Bernardo Güi, inquisitor que traz más recordações a Guilherme, que já o enfrentou noutra ocasião. Mesmo com este inconveniente, Guilherme decide continuar a investigação por conta própria.

Terça: Quando o padre hervanário, Severino, lhes conta as suas descobertas na autópsia de Berengário, destacando umas misteriosas manchas na língua e nos dedos.

Nona: Chega à abadia Bernardo Güi que confisca o manuscrito que Guilherme tinha em seu poder, para desespero deste.

QUINTO DIA

Completas: Guilherme e Adso conseguem apanhar a chave do abade, que este se havia esquecido em cima do altar da igreja.

Prima: O padre hervanário confessa-lhes que encontrou um estranho livro no seu quarto, sem dúvida deixado pelo encapuchado da primeira noite.

Terça: Ao escutar esta revelação, o bibliotecário Malaquias, enquanto o abade retém Guilherme, segue Severino e assassina-o no seu quarto, fechando-o lá dentro.

Nona: Quando Severino não aparece, o abade pede a Guilherme que o acompanhe a procurá-lo e encontra o seu cadáver. Entretanto Malaquias aproveita a ocasião para devolver o livro ao quarto secreto, onde devia estar.

Vésperas: O assassino decide folhear o livro. Moribundo, consegue chegar à igreja, onde depois de largar as lentes de Guilherme e a chave roubada, murmura umas estranhas palavras e morre.

SEXTO DIA

Completas: Guilherme e Adso decidem continuar as suas pesquisas e encontram as lentes no torreão noroeste do labirinto e a chave perdida.

Terça: Utilizando a chave, Guilherme consegue entrar no quarto de Severino, o hervanário, onde apanha umas luvas, que lhe haviam de fazer falta mais tarde.

Nona: Utilizando a chave do abade (que ele se esqueceu no altar), conseguem entrar no seu quarto, onde recuperam o manuscrito que é a chave para aceder ao quarto secreto do labirinto.

SÉTIMO DIA

Completas: Com a candeia de azeite, Guilherme e Adso dirigem-se ao quarto secreto do labirinto, onde encontram um espelho e por cima a seguinte frase: «Quatuor Signi». Segundo o manuscrito, há que carregar nas letra Q e R. Após isto o espelho desaparece, dentro do quarto secreto encontram o venerável Jorge com o livro e desvenda-se todo o mistério, apesar das trágicas consequências.

JOGOS DE 16 BITS

Por NUNO ALMEIDA

SNOOKER A TRÊS DIMENSÕES

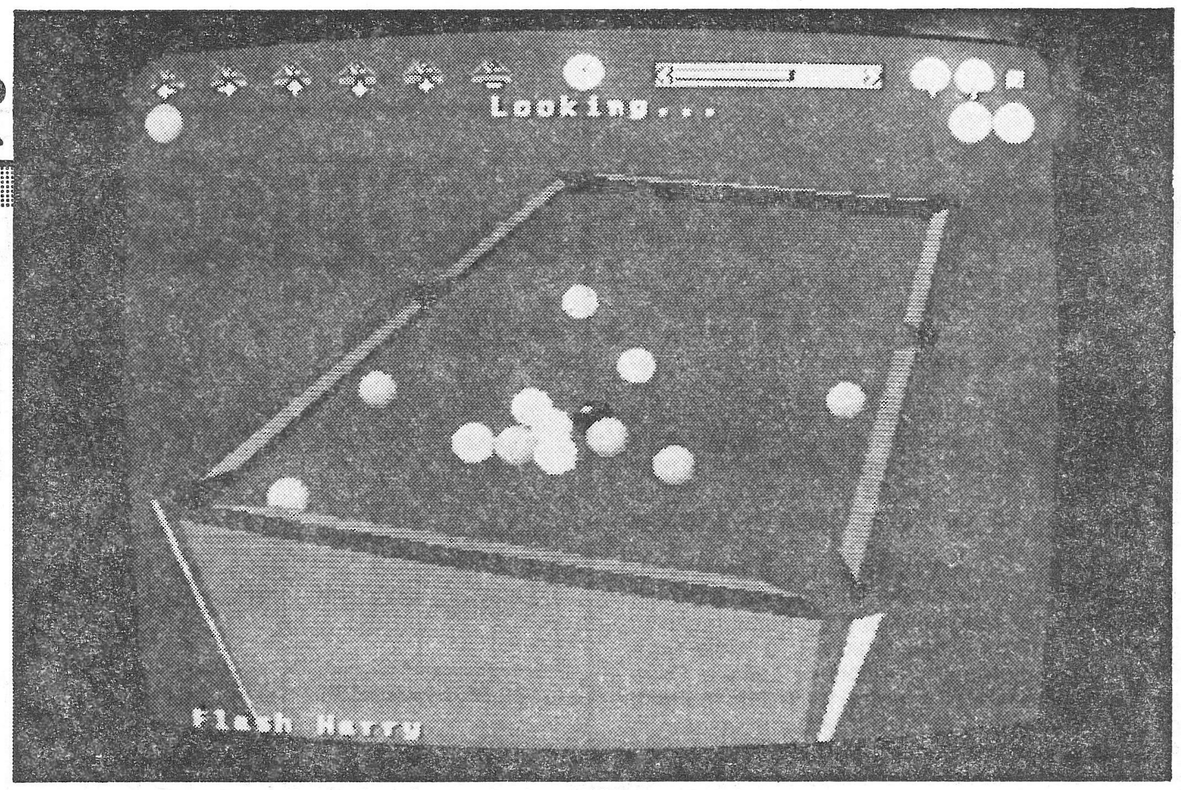
Título: «3D Pool»
Género: «Snooker»
N.º de disquetes: 1
Máquina: Amiga 512 Kb/1 Mb

A simulação de práticas desportivas a três dimensões costuma ser bastante bela e geralmente consegue proporcionar mais espectáculo do que outro tipo de simulações.

Um ponto sempre discutível é o de este tipo de jogos não conseguir ser, por razões óbvias, tão jogável quanto os seus opositores a duas dimensões.

Espantosamente, **3D Pool** em versão Amiga mostra-se muito jogável e todo o sistema de gráficos vectoriais funciona mesmo bem, com destaque especial para a animação (o usual ponto fraco neste tipo de jogos).

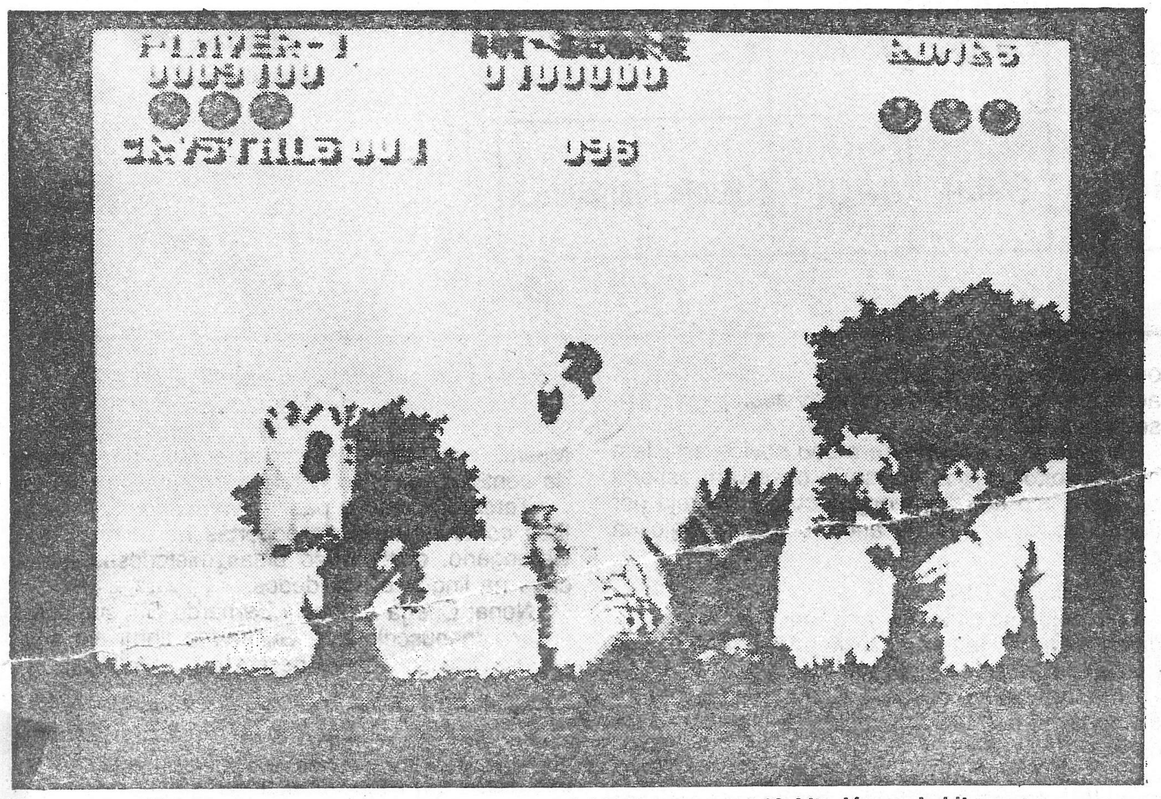
A somar à perspectiva real de acção, trunfos absolutos de **3D Pool**, está ainda um «menu» com um leque considerável de opções, que permitem inclusivamente o confronto entre dois jogadores. Já no jogo, há muito pormenor técnico, de que é exemplo o facto de as bolas reduzirem de tamanho, à medida que se afastam do extremo mais próximo do tabuleiro. É tambem possível rodar a mesa de «snooker» em qualquer direcção e sentido e, acreditem, é esta possibilidade que dá ao jogo uma transpatência de movimentos que desafia a realidade.



Impressionante, a elegância e harmonia dos gráficos vectoriais a 3 dimensões

Gráficos: 92%
Animação: 94%
Som: 60%
Jogabilidade: 86%
Dificuldade: 83%
Conselho: Indispensável para os adeptos da modalidade.

85%



Muito colorido, «Plexu» não tem a emotividade a que os 16 bits já nos habituaram

BOSQUE ASSOMBRADO ANIMA AVENTURA

Título: «Plexu»
Género: Aventura/acção
N.º de disquetes: 1
Máquina: Amiga 512 Kb/ /1 Mb

Plexu tem como cenário um bosque, povoado de seres fantásticos e criaturas pouco dadas ao convívio social.

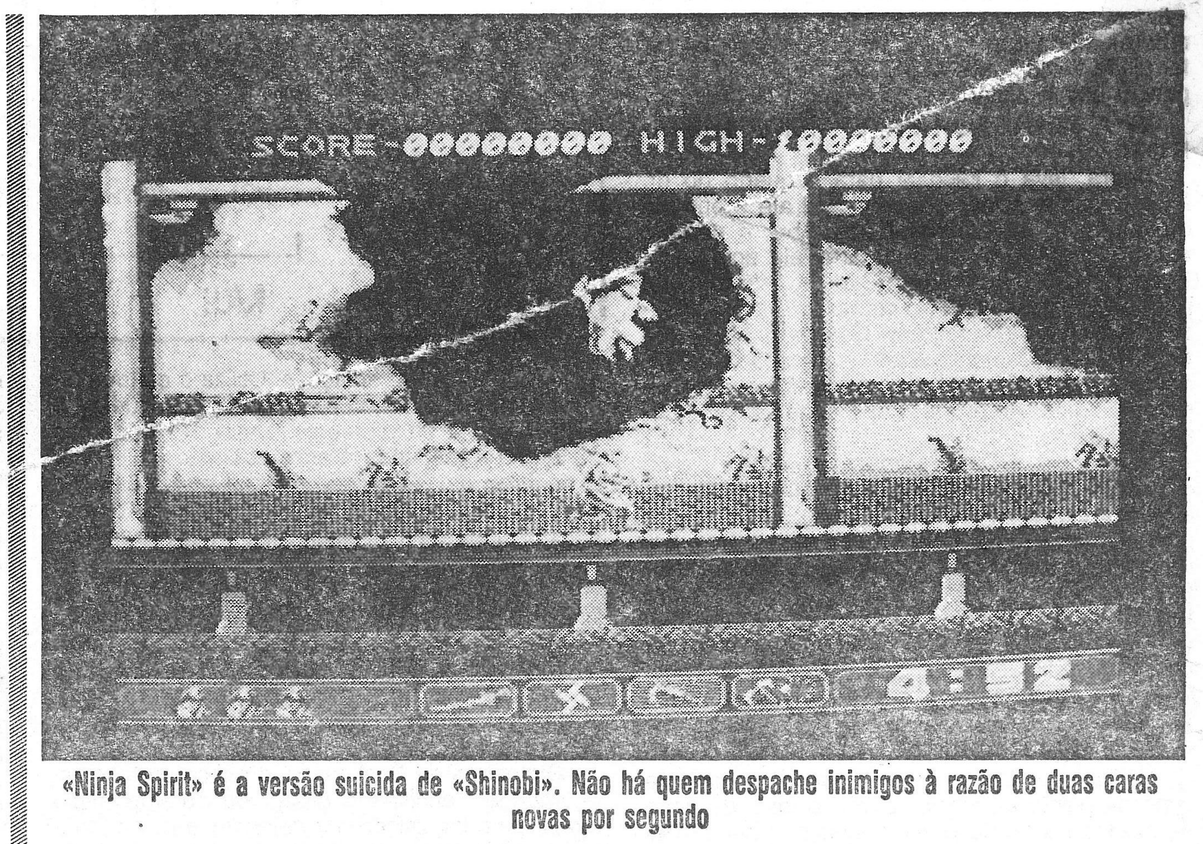
De olhos gigantes com asas e fantasmas, a esqueletos ambulantes que passeiam de uma forma vaidosa, há um pouco de tudo e o jogador, nada habituado àqueles climas inóspitos, veste um fato resistente (bem, um toque e lá vai uma vida), põe um capacete aerodinâmico e começa um típico conflito tiro-neles.

Embora muito colorido nas versões actualmente disponíveis (Amiga e PC VGA), este **Plexu** da New Line Software não consegue despertar as multidões, principalmente devido ao movimento lento dos seus «sprites», que anula muito a componente acção e o transforma mais num jogo de aventura.

Não se pode dizer, no entanto, que não se trate de um título pouco agradável ao ser jogado, ou de alguma forma difícil (o botão direito do «mouse,» resolve o problema e convence as monstruosidades a irem dar uma curva), mas uma coisa é certa, aqueles gráficos podiam ter algo de mais consistente e convincente a suportá-los.

Gráficos: 82%
Animação: 71%
Som: 75%
Jogabilidade: 71%
Dificuldade: 68%
Conselho: Falta-lhe ritmo. Mesmo assim...

74%



«Ninja Spirit» é a versão suicida de «Shinobi». Não há quem despache inimigos à razão de duas caras novas por segundo

NINJA LUTA EM VÃO

Título: «Ninja Spirit»
Género: Acção (?)
N.º de disquetes: 1
Máquina: Amiga 512 Kb/ /1 Mb

As máquinas de jogos fracas e grosseias nunca deram adaptações famosas para os computadores. Também a adaptação de **Ninja Spirit** aos 16 bits mostra múltiplas infelicidades que a Activision não conseguiu resolver.

Em **Ninja Spirit** procurou-se criar um espírito ninja, mas a coisa foi vista de uma óptica muito distorcida, porque andar à pesca sem ferramentas é um bocado incómodo.

Uma tribo de ninjas é responsável por um número tenebroso de crimes (a lista é tão grande que faz concorrência a todo e qualquer «mau» que se preze) e quem mais senão o jogador, para vir resolver estas injustiças que não devem ficar impunes? Para isso, está à disposição de quem pretender arriscar, diversificado armamento ninja, para fazer frente a uma poderosa e organizada rede de crimes.

Agora, das duas uma, ou a Activision se esqueceu de aumentar a eficácia do armamento («shurikens» de borracha não resulta), ou a concentração de ninjas ao fim de 20 cm de «scroll» horizontal é mesmo um exagero.

Entre muitos defeitos, o jogo conta ainda com uma animação pré-histórica e nota-se uma dificuldade assinalável na detecção dos inimigos e na resposta aos movimentos do «joystick».

Se a máquina de jogos era má, não vejam a conversão para os computadores e poupem um desgosto.

Gráficos: 72%
Animação: 59%
Som: 56%
Jogabilidade: 61%
Dificuldade: 97%
Conselho: Mantenha-se afastado.

62%

RALLY TRAZ MOTOS À ESTRADA

Título: «Hharley Davidson»
Género: acção/simulador
N.º de disquetes: 2
Máquina: Amiga 512 Kb/1 Mb

Cansados das motos e carros de alta velocidade? Em **Harley Davidson** tudo é bem mais calmo e sereno.

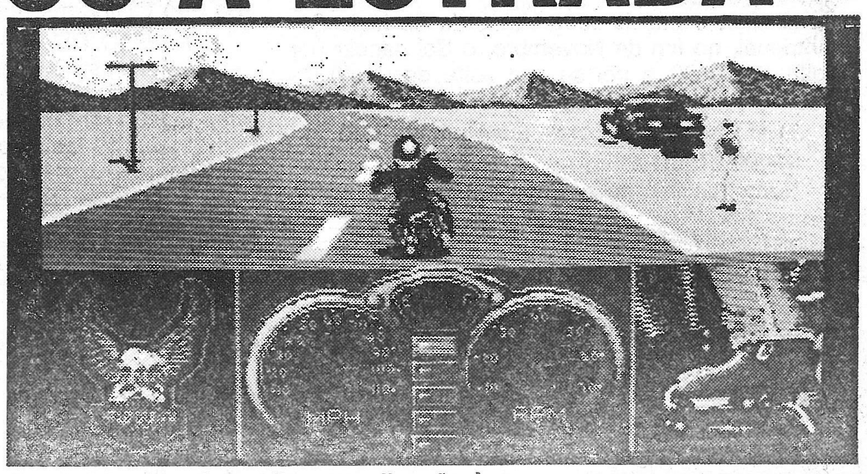
É em grande estilo que o jogador embarca para uma aventura que tem como objectivo alcançar o mais rapidamente possível a cidade de Sturgis, no Estado norte-americano do Dacota do Sul. Diz-se o mais depressa possível, porque surgem muitos contratempos e demoras que podem comprometer com algum risco a chegada a horas ao rali de supermotos de Sturgis, onde aguardam numerosos bandos, também maníacos das duas rodas.

Da miúda a pedir boleia com o carro empanado, à polícia que severamente não nos deixa exceder o limite de 65 MPH, tudo são contratempos...

Com a chegada à cidade seguinte, é possível reabastecer a moto (a máquina bebe como tudo) e podem comprar-se numerosos acessórios numa loja especializada para o efeito. Roubar a caixa registadora pode ser uma ideia tentadora, mas mais tarde ou mais cedo a polícia acaba por nos deitar a mão. É que o crime não compensa...

Harley Davidson pode ser na realidade o Rolls-Royce das motos. Mas no computador, esta supermarca de motos dá nome a um jogo que não consegue ser mais do que agradável. Só isso.

Para os apreciadores do género, fica a informação de que a Mindscape tem disponíveis as versões Amiga ST, IBM, Tandy e compatíveis.



Dar boleia, ou pé na tábua em direcção à cidade? Ganha-se tempo, mas perde-se dinheiro. É preciso encontrar a melhor estratégia...

Gráficos: 74% — Animação: 73% — Som: 61% — Jogabilidade: 68% — Dificuldade: 73% — Conselho: A espreitar antes de comprar.

69%

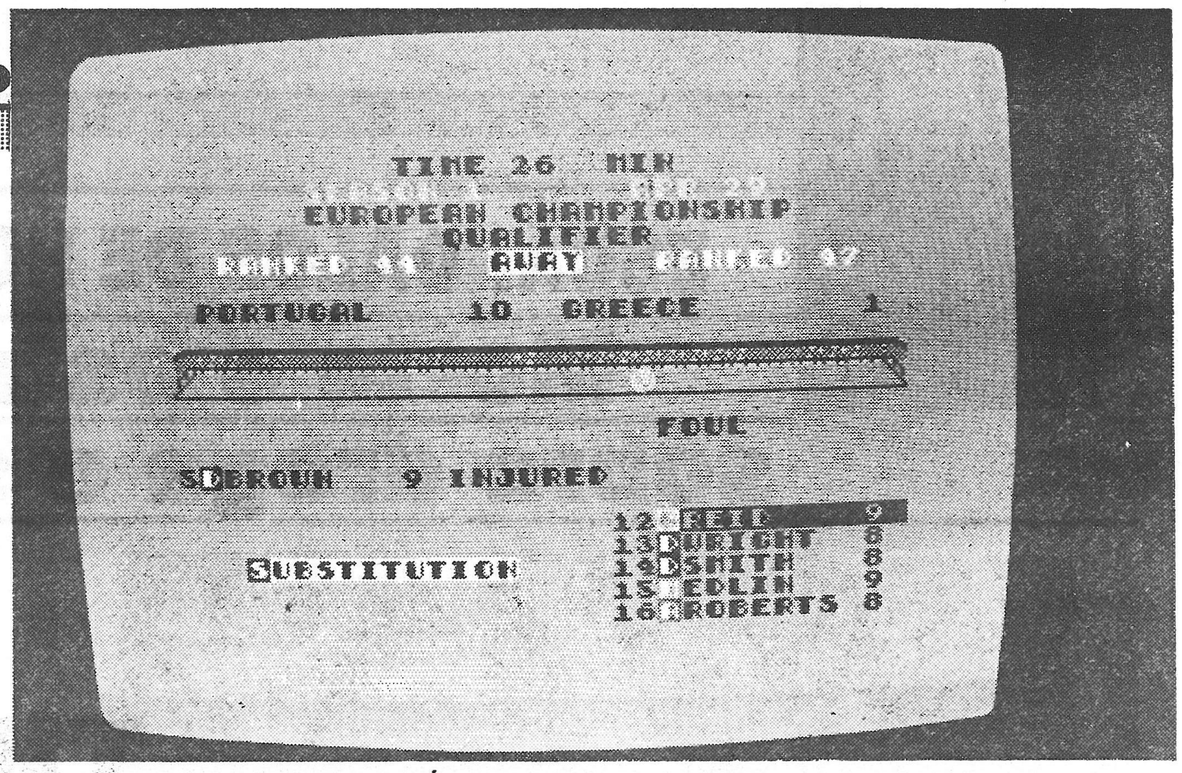
VÊM AÍ...

Unreal II — Não se sabe quando chegará até nós a segunda parte da grande produção da Ubi Soft. O seu anúncio já foi feito. Há que esperar.

Tarot — Com sequências lembrando *Weird Dreams*, este título da editora The Software Business promete uma ideia bem aproveitada. A fantasia e imaginação vão estar presentes em todos os cenários, onde o importante é encontrar a chave que reunirá o espírito ao corpo do herói da história. Lá imaginação têm...

JOGOS DE 8 BITS Por VÍTOR PEDRO

FUTEBOL ESTRATÉGICO REQUER BOM TREINADOR



International Manager: É este o aspecto do campo. De notar o relato do jogo

Título: International Manager

O capítulo de jogos de futebol no Spectrum é enorme e quando se trata de estratégia, esse lote aumenta ainda mais. A verdade é que existem quase todos os géneros possíveis e imaginários de estratégia no futebol.

Huggaro e Salis lembraram-se do Campeonato da Europa, que está aí a bater à porta e pensaram que isso seria motivo para lançar mais um jogo de estratégia.

Depois de escolhido um dos 28 países da Europa e de jogar 5 minutos, põe-se algumas questões.

Desde quando, Portugal é o 44.º no *ranking* mundial?

É que também não somos assim tão mauzinhos, ou será que os ingleses já se esqueceram da tareia que levaram no México?

International Manager apresenta também algumas novidades. O campo é representado como uma linha, sobre a qual a bola se desloca, e quando chega a um dos cantos do ecrã, é golo (cada lado do ecrã, representa uma baliza).

À medida que a bola vai avançando, é dado um relato do jogo, onde se indicam os passes, remates, faltas, penalties e lógico, golos. Por vezes, um jogador fica lesionado e há a necessidade de o substituir, mas não é problema, porque temos à nossa disposição 40 jogadores! A possibilidade de jogos de treino e amigáveis, não foi esquecida, nem mesmo a de gravar o jogo e retomar mais tarde. É que o apuramento ainda é acessível, mas o Europeu já é outra história...

International Manager está longe de ser o melhor jogo do género, mas também não será para atirar para o lixo.

Género: estratégia
Gráficos; 5
Dificuldade: 8
Conselho: escolha algo mais aliciante.

6

Pokes & Dicas

QUATRO cartas com muitos *pokes* e *dicas* esperam há algum tempo oportunidade de publicação nesta rubrica. Hoje damos a vez ao *Soft Club*, do Bairro do Miradouro, em Catujal, bem próximo de Sacavém. O material é bom.

Oi! Tudo bem aí n'«A Capital»? Nós somos a *Soft Club*, um clube recentemente formado, e nesta nossa primeira carta enviamos uma mancheia de material que certamente vai ajudar alguém neste nosso Portugal perdido.

Já agora gostaríamos de trocar correspondência com outros leitores a fim de propor a troca de jogos. Somos os *Soft Club* e a nossa morada é: Bairro do Miradouro, R.º 4 de Infantaria n.º 8, 2685 Catujal — Sacavém.

Adiantamos desde já que gostaríamos de entrar em contacto com quem possua algum dos seguintes jogos:

Footbal Fever, Soccer Star, British Super League, The Footballer on The Banch, Software House, Soccer Q, Damned Forest, The Realm, Kenshu e *Football Challenge*.

De seguida vamos às *dicas*:

• *THE DOUBLE* — Quando o jogo entra aparece o «menu» principal que tem 7 partes:

1.ª *MANEGEMENT CREDIBILITY* — Que nos mostra a percentagem actual do treinador.

2.ª *CLUB REPORT* — Este divide-se em um sub-«menus» que contêm:

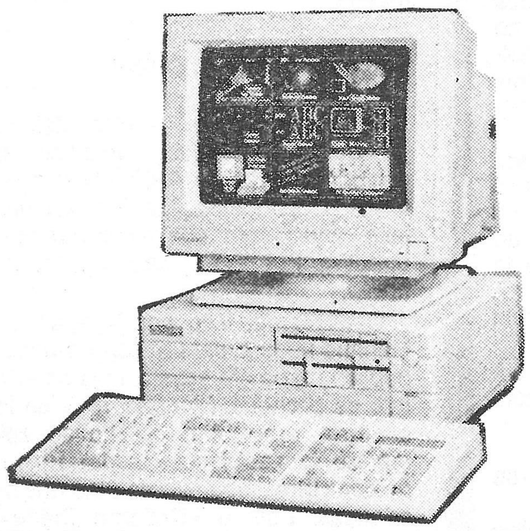
CLUB STATISTICS — Que nos dá a ver a capacidade do estádio (*GROUND CAPACITY*), a média dos espectadores (AVERAGE GATE), o clube que representamos, a nossa divisão, (LEAGUE DIVISION), a posição na liga (LEAGUE POSITION), a assistência registada no último jogo em casa (LAST HOME GATE), aparecem ainda duas opções que são o SQUAD DETAILS que permite observar a equipa onde podemos vender jogadores, observar as posições no campo dos jogadores, os golos e os salários de cada jogador. E STAFF DETAILS onde no aparecem os nossos 2 espiões (SCOUT), o médico preparador físico (PHYSIOTHERAPIST) e os respectivos salários.

CROWD PREPARATION — Serve para observar o nosso próximo adversário, se jogamos fora ou em casa e no caso de jogarmos em casa aparece para teclar o número de espectadores que prevemos que vão assistir ao jogo. Isto serve para informar a polícia.

FINANCE REPORT — Podemos observar os ganhos e as perdas da semana.

A carta continua na próxima semana.

OPTE PELO MELHOR!
ESCOLHA O SEU COMPUTADOR NA MELO



AT
80286

PERSONAL COMPUTER
SUPER-286E

HYUNDAI ELECTRONICS INDUSTRIES CO., LTD.

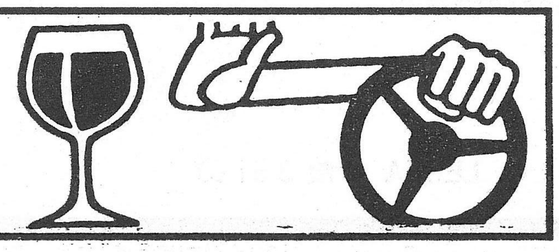
CRÉDITO MELO ATÉ 24 MESES

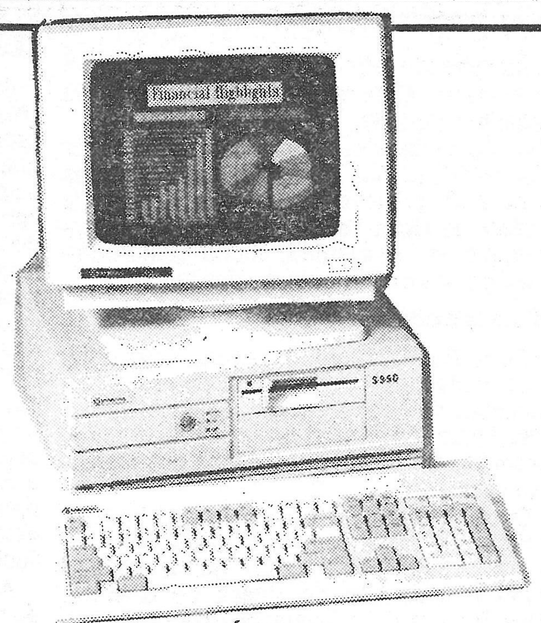
MELO INFORMÁTICA

LEASING MELO 36 MESES

JOSÉ DE MELO & SILVA, LDA.
ESCRITÓRIO: RUA BERNARDIM RIBEIRO, 15 — 1100 LISBOA
SALA DE EXPOSIÇÕES: RUA GONÇALVES CRESPO, 16-C — 1100 LISBOA
LOJA ZODÍACO: RUA CONDE REDONDO, 5, LOJA C — 1100 LISBOA
TELEFS. 549904 - 525669 — FAX 524637 — HORÁRIO: 9.30 - 19.30 — SÁBADO: 9.30 - 13 H.

Se conduzir não beba





CLINFOR
INFORMÁTICA

ASSISTÊNCIA TÉCNICA GARANTIDA

COMMODORE AMIGA 500 COM RATO E 5 JOGOS GRÁTIS
95 000$00

IVA INCLUÍDO

XT
640 KB RAM
1 DRIVE DISCO 30 MB
MONITOR MONO
★
TOPIS (a) 189 000$
CITY DESK 165 000$
SAMSUNG 185 000$
HYUNDAI 195 000$
COMMODORE 185 000$
(a) 1 MB RAM

AT 286
1 MB RAM 12 MHZ
1 DRIVE DISCO 30 MB
MONITOR MONO
★
TOPIS 239 000$
CITY DESK 299 000$
SAMSUNG 265 000$
HYUNDAI 285 000$

AT 386 SX
1 MB RAM 16 MHZ
1 DRIVE DISCO 40 MB
MONITOR MONO
★
TOPIS 349 000$
CITY DESK (a) 399 000$
SAMSUNG (b) 399 000$
HYUNDAI 359 000$
(a) 20 MB RAM 20 MHZ
(b) 20 MB RAM

ATENDIMENTO PERSONALIZADO

IMPRESSORA SEIKOSHA
SP 1600 49 000$00
SP 200 59 000$00
SL 92 89 000$00

CLINFOR, LDA.
CENTRO COMERCIAL GÁLIA
AV. ALM. REIS, N.º 123, LOJA 10
TEL. 52 68 20 – FAX 80 82 73
1000 LISBOA

ACEITAMOS REVENDEDORES PARA O CONTINENTE E ILHAS